CHAOS LEGION DMC KILLER?!

108 STRON 30 RECENZJI 2 PLAKATY SPORO PUBLICYSTYKI

PSX EXTREME

6.99 w tym 7% VAT

kwiecień 2003

68

OPISY

- The Sims
- DOA Xtreme BV
- War of the Monsters

RECENZJE



- Tenchu: WoH



- Racing Evoluzione



- Rayman 3



- Chaos Legion

CO NOWEGO



- Fable

KONSOLE - WCZORAJ, DZIŚ I JUTRO

LEKCJA PRZETRWANIA

WYWIAD Z MIYAMOTO

XENOSAGA

POCZĄTEK WIELKIEJ SERII

INDEX 340896 ISSN 1429-172X

9 771429 172036 04

PSX EXTREME #68

Piła

Kwiecień 2003 / PE#68



okładka XENOSAGA (Namco)

polecamy:



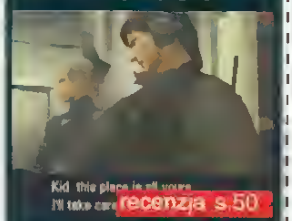
zapowiedź s.14

> Fable



recenzja s.42

> Dark Cloud 2



recenzja s.50

> MGS2: Substance



recenzja s.66

> Racing Evoluzione



recenzja s.03

> Gran Turismo TYPE4

konkursy:

RAYMAN 3 26
TELEEXTREME 90, 92, 95
TURNIEJ - GRAN TURISMO 94
WYMYŚL REKLAMĘ PE 98

wYstępniak



"Inauguracja" miesiąca kwietnia kojarzy się nam z pociskaniem żarcików, mniej lub bardziej wyszukanych i mniej lub bardziej niewinnych. Skutki tej zakrojonej na szeroką skalę akcji są niekiedy brzemienne w skutkach. Ja na przykład nie zapomnę, gdy przed prawie 10 laty szukałem gry "Space" na moją Amigę. Kilka lat po tym fakcie mój dobry kolega szukał karty emulującej PSX'a na jego PieCu, hyhy. W drugą stronę przed rokiem pocisnąłem kit, że rezygnuję ze stanowiska, co śmieszyło mnie dopóki nie odebrałem kilkudziesięciu telefonów z zazaleniami. W każdym razie, Drogi Czytelniku, mogę Cię zapewnić, że po przerzuceniu tejże strony nie uswiadczysz zadnego prima-aprilisowego zarciku mego autorstwa, ale za bandę moich kolegów (gl. Shiva i HIV) nie biorę odpowiedzialności. Sam rozumiesz... Bądź czujny.

Po miesiącu stagnacji w branży zapanowało ozywienie - zostaliśmy mile zaskoczeni sporą ilością premier oraz zapowiedzi nowych tytułow. Recenzje pękają pod naporem dobrych gier, co warte podkreślenia - większość jest na PS2. Przygotowaliśmy Wam również trochę publicystyki na chłodne wiosenne ranki i wieczory (w szkole tez mozna czytać pod ławką - zezwalam). Dobór tematów jest bardzo zróżnicowany: od powaznych i skłaniających do refleksji, do nieco... pokręconych. Na dokładkę plakat. W sumie 108 stron! No i co Wy na to? Niezle, sami przyznajcie. Tymczasem my zastanawiamy się nad organizacją obiecanego turnieju w PRO EVOLUTION SOCCER 2 na PSX i PS2, oraz nad kolejną edycją EXTREME PARTY (lokalizacja: Pomorze - to nie kit!). No to do zobaczenia za tydzień. To nie wiecie? Nie wspominałem, ze PE zmienia cykl na tygodnik? □

Minister Szmata

*pozdrawiam kioskarki

opisy

DOA XTREME BV 82
THE SIMS 84
WAR OF THE MONSTERS 83



Hardkor

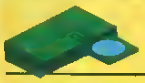
GRY - LEKCJA PRZETRWANIA 79
HALF-LIFE NA DC 75
HEART OF THE ALIEN 75
MUZYKA GRACZA 80
N-KLAWE 80
OD GRACZA DLA GRACZY 77
OKIEM MANIAKA 81
SZARA STREFA 73
WYWIAD Z SHIGERU MIYAMOTO 78
ZABAWKA ZWANA KONSOLĄ 76
ZAPRASZAMY DO REKLAMY SPOT 3 74



recenzje



ALIEN RESURRECTION 70
DISRUPTOR 70
DUKE NUKEM 3D 70
EXHUMED 70
FINAL FANTASY ORIGINS 71
FORSAKEN 70
MEDAL OF HONOR 70
MEDAL OF HONOR UNDERGROUND 70
QUAKE 2 70



HACK INFECTION 38
APE ESCAPE 2 29
BIOHAZARD GS 4: HEROES NEVER DIE 68
BREATH OF FIRE: DRAGON QUARTER 40
CHAOS LEGION 34
DARK CLOUD 2 42
DEFENDER: SAVING THE HUMAN RACE 37
DISNEY'S TREASURE PLANET 32
DYNASTY WARRIORS 3: XTREME LEGENDS 60
FRANK HERBERT'S DUNE 37
GALERIANS: ASH 37
METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE 30
MYSTIC HEROES 60
PRIDE FC: FIGHTING CHAMPIONSHIPS 62
RAGING BLADES 61
RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC 24
SWORD OF THE SAMURAI 60
TENCHU: WRATH OF HEAVEN 46
VEXX 28
XENOSAGA: EPISODE I 44



CRIMSON SEA 69
DEFENDER: SAVING THE HUMAN RACE 37
INDIANA JONES & THE EMPEROR'S TOMB 65
KUNG FU CHAOS 63
METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE 30
RACING EVOLUZIONE 66
RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC 24
WORLD RACING 64
VEXX 28



DEFENDER: SAVING THE HUMAN RACE 37
DISNEY SPORTS FOOTBALL 72
OOSHIN THE GIANT 72
MYSTIC HEROES 60
RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC 24



GT3 ADVANCE: PRO CONCEPT RACING 89
MOTORACER ADVANCE 88
RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC 89
TOMB RAIDER: THE PROPHECY 88

Dostępny w kiaskach i sprzedaży wysyłkowej (patrz str. 105)

OPISY:
- GTA: VICE CITY
- GRANDIA XTREME
- MORROWIND
- MORTAL KOMBAT: DA
- PRO EVOLUTION SOCCER 2
- RATCHET & CLANK
- SPLINTER CELL
- STAR FOX ADVENTURES
- THE GETAWAY

PONADTO:
- OMÓWIENIA NOWYCH GIER
- OPOWIADANIE: FFX ANOTHER STORY TF
- SEKRETY 4 KÓŁ
- SUPER LIGA (rankingi)
- ŚWIAT WG KONAMI
- WYWIAD Z HOŁKIEM



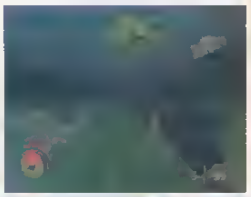


Medal of Honor: Rising Sun

Producent: EA
Data wydania: KONIEC 2003

Naziści wybici, czas na Japończyków! I będą krokodyle!!!

Ironia losu. Jednym z większych hitów na konsole wyprodukowane przez Japończyków będzie gra, w której tych ostatnich wycina się w tłościach masowych (X-owi się upiekło) Najnowsze część MOH z podtytułem RISING SUN wrzuci Cię bowiem w sam środek etaku na Paarl Harbor (chaos wojny a'la plaza Omaha z FRONTLINE), przeprawę przez kanał Guedel, tropikalne lasy Burma, operację na Filipinach (włączając strzelaninę na brzagu słynnaj rzaki Kwai), aż po odbicie jeńców z japońskiago obozu na niedostępnym półwyspie Bataen. To właśnie stąd - jako amerykański żołnierz, Joe Griffin - będziesz musiał wyciągnąć swojego brata Donny'a. Na początku gry służysz z nim w jednym korpusie, później Was rozdzialają, a na końcu próbujesz go odbić - dobry motyw napędowy dla złozonej strzelaniny FPP. Co ciakawe, developer wrzucił do rozgrywki podzielony ekran i tryb kooperacyjny! Oprócz tego (podobnie jak w FRONTLINE) napotkasz pomocne Ci, kilkuosobowa oddziały zwiedowcze, dojdzia taz trochę cichych misji czy prowadzenia ognia np. z łodzi powoli sunącej rzeką. Zadbano nawet o takia smaczki, jak krokodyle polujące na rannych kolezków! Tytuł ten rzeźbi oddział EA z Los Angeles, obiecując maskujących się w dżungli Jepońców, duzo zamieszenia w środowisku gry (przypadkowe akcje innych oddziałów wartownicy pijący sake, egzekucje w napotkanych, małych osadach itd), więc klimat może być niezły. Screeny robocze (wygląda to jak dodatkowe lokacja z FRONTLINE), ala ma być lepiej i w sumie do końca 2003 (premiere) jest trochę czasu na poprawę. Wierzę w ten tytuł.□ [myq]







Świat się zmienia...

"Telekonsolka" Nokii

Na początku lutego Nokia zademonstrowała szerszej publiczności swój najnowszy produkt, N-Gaga, mający w założeniach konkurować z tradycyjnymi konsolkami przenośnymi. Urządzenie łączy cechy PDA i telefonu komórkowego, w istocie jest jednak handheldem i firma chce, by tak właśnie go traktowano. Wbrew pozorom talafonik jest niezwykla mały i lekki (nies[illegible] 40 gramów) i doskonale leży w rękach. Podobnie jak w GBA, pod lewym kciukiem znajduje się wygodny D-pad, pod prewym - dwa podstewowe przyciski akcji (gry mogą tez oczywiście korzysteć z pozostałych buttonów), brakuje natomiast spustów. Urządzanie posiada slot na karty MMC, na których rozprowadzone będą gry. Najsłabszym ogniwam N-Gage jest bateria, starczająca ne zaledwie kilka (3 - 8) godzin granie.



Nie powinno to jednak dziwić, gdy ważmiemy pod uwagę gabaryty i moc hybrydy. A o tej ostatniej niech świadczy jedno z dem udostępnionych podczas prezentacji - na N-Gage uruchomiony był najprawdziwszy, trójwymiarowy TOMB RAIDER (co prawda nie dzielający zbyt płynnie) Opracowywaniem giar zajmują się takie firmy, jak EIDOS, TAITO, SEGA, ACTIVISION i THQ, z konkretnych tytułów wymienić warto PUZZLE BOBBLE, MOTOGP, RED FACTION, SUPER MONKEY BALL, SEGA RALLY, VIRTUA TENNIS czy wspomnianego juz TOMB RAIDERe Większość gier posiadać będzie tryb Multiplayeer realizowany za pośrednictwem technologii Bluetooth. Samo urządzenie natomiast, oprocz pełnienia roli konsoli do gier i telafonu, posiadac będzia funkcję organizera, klienta pocztowego, przaglądarki XHTML i Java, radia i odtwarzacza multimediów, wyposazona tez będzia w 3,4MB wbudowanaj pamięci flash (plus możliwość korzystania z kart MMC) i podświetlany ekran o stosunkowo niskiej rozdzielczości 176x208. Wbraw wcześniejszym pogłoskom N-Gage trafi do sprzedeży dopiero w czwartym kwartale 2003, kosztować będzie natomiast ok. 300 USD □ [KILu]

PRZEGLĄD OCEN INTERNETOWYCH

przyg. pLoYmAn

NAZWA GRY	PLATFORMA	www.Gamerankings.com	www.VideoGames.com	www.Ign.com	PSX EXTREME
007 Nightfire	PS2	7,8	7,8	8,1	8-
007 Nightfire	XBOX	7,9	7,9	8,2	8-
ATV: Off-Road Fury 2	PS2	7,8	8,2	8,0	8+
Auto Modellista	PS2	-	7,1	-	6+
Battle Engine Aquila	PS2	8,7	7,4	8,0	7
Battle Engine Aquila	XBOX	8,7	7,8	8,0	7
Black & Bruised	PC	8,7	8,3	-	8+
BMX XXX	PC	8,4	8,7	8,8	8+
BMX XXX	PS2	5,4	5,1	6,0	5+
BMX XXX	XBOX	5,4	6,8	6,8	6+
Crash Bandicoot: N-Tranced	GBA	7,3	7,0	8,5	8-
Dead or Alive: Xtreme Beach Volleyball	XBOX	8,0	7,9	8,2	8
Dead To Rights	PS2	7,8	7,7	8,1	7
Deathrow	XBOX	8,7	8,8	9,3	8-
Devil May Cry 2	PS2	6,8	7,2	7,0	6-
Dragon Ball Z: Budokai	PS2	8,8	8,7	8,2	8
Dragon s Lair 3D	XBOX	5,1	6,8	7,0	6
Formula One 2002	PS2	-	7,3	-	8
Get Get Beckham!	GBA	7,4	3,9	7,5	8+
Guilty Gear XX	PS2	8,0	8,7	8,0	8+
Haven: Call of The King	PS2	7,0	6,8	7,4	7+
Kakuto Chojin	XBOX	5,5	6,1	6,2	6
Kirby: Nightmare in Dream Land	GBA	7,5	8,2	8,5	8-
Legaia 2: Duel Saga	PS2	7,0	7,1	7,0	7-
Lunar Legend	GBA	7,8	8,1	7,8	8+
Mario Party 4	GC	7,2	7,2	6,8	8+
MechAssault	XBOX	8,6	8,6	8,2	8
Medal of Honor: Underground	GBA	5,5	-	-	7
NHL 2003	PS2	8,3	8,0	8,6	7
NHL 2K3	GC	8,8	8,8	8,8	7+
NHL 2K3	PS2	8,0	8,0	8,7	7+
NHL 2K3	XBOX	8,8	8,9	8,9	7+
Panzer Dragoon Orta	XBOX	8,0	9,0	8,2	8-
Quantum Redshift	XBOX	7,1	7,4	8,2	8+
Rally Fusion: Race of Champions	PS2	6,8	7,3	8,0	8+
Rally Fusion: Race of Champions	XBOX	8,0	7,1	7,8	8+
Rygar: The Legendary Adventure	PS2	7,3	8,4	8,4	8-
Serious Sam	XBOX	8,5	7,4	7,7	8-
Simpsons Skateboarding	PS2	3,0	3,0	2,5	5-
Shinobi	PS2	7,8	7,5	7,8	7
Star Fox: Adventures	GC	8,3	8,0	8,0	8
Super Monkey Ball Jr.	GBA	8,0	8,1	8,0	8=
The Getaway	PS2	8,0	7,0	7,5	8+
The Legend of Zelda: A Link To The Past	GBA	8,2	8,4	8,7	8+
The Sims	PS2	7,5	8,1	8,0	8-
Tom & Jerry: War of The Whiskers	PS2	6,8	-	-	6
Tom Clancy's Ghost Recon	PS2	8,5	8,8	4,0	8
Tom Clancy's Ghost Recon	XBOX	8,4	8,8	8,8	8
War of The Monsters	PS2	7,4	8,0	8,0	8

W wersji PAL ostatnio pojawiły się:
PSX: ULTIMATE INVASION (w wersji NTSC - EXTREME GHOSTBUSTERS)
PS2: MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE
Xbox: CAPCOM VS SNK 2: EO, DEAD OR ALIVE: XTREME BEACH VOLLEYBALL, DEAD TO RIGHTS, MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE, THE HOUSE OF THE DEAD III **GC:** MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE

Piła



Ohayo Nippon

czyli pisane po kilku sake...

Witam w kolejnej odsłonie "ON" - o tyle szczególnej, ze pisanej w grypowym amoku) (grrr! - kor) Miłośników (zakręconych) japońskich gierek zapraszam ponadplanowo do przestudiowania tekstu Mazura na str 77 znajdziecie tam m in. koreańskiego "rodzyna" w temacie popiardołek, ale koniec o tym, zapraszam do lektury



Przy okazji wizyty w Academy of Interactive Arts and Scienes (trafił tam do galeri sław), Yu Suzuki powiedział Ostatnio wszyscy mówią o dojrzewaniu gier, myślę że to najwyższy czas, aby ktos zrobił grę o smakowaniu wina (czyżby coś a'la symulator kipera?). Taką własnie grę chciałbym zrobić" Suzuki nie sprecyzował na jaką platformę miała by to być gra i kiedy miałaby się ukazać

Ojojoj, japońscy developerzy coraz częściej wypuszczają gry-niedoróbki Przekonali się o tym niektórzy właściciele STAR OCEAN TILL THE END OF TIME od ENIX w czasie wgrywania dźwięku podczas sekwencji walki gra zawiesza się Szczególnia narazeni na tę usterkę są posiadacze konsoli SCPH-16000 Wieść głosi, ze problem częściowo rozwiązuje wyłączanie w opcjach kwestii mowionych ENIX czym prędzej zabrało się za dystrybucję SO3 wolnej od tego błędu Natomiast osoby, które juz zakupiły feleroą wersję będą mogły ją nieodpłatnie wymienić na nową

Rowniez Japończycy, którzy zakupili XENOSAGE nie mogli być pewni, ze ich kopia będzie bezproblemowo hasać na PS2 Tu tez okazało się, ze winne są niektóre starsze modele konsol, nie potrafiące doczytać sakwancji filmowych Spowodowane jest to tym, ze część konsol ma problemy z odczytem płyt dwuwerstwowych (na takim DVD tłoczona jest XENOSAGA) - w momencie przechodzenia z warstwy na warstwę konsola "zamiera" Poki co, SONY nie zaoferowało zadnego rozwiązenia tej sytuacji I nia zajęło stanowiska w rzeczonej sprawie

19 merca gigant branży gier, firma KONAMI obchodzić będzie trzydziestolecie swojego istnienia Jednym z elementow uczczania tego faktu będzie zmiana loga Nowa logo będzie koloru czerwonego, gdyz kolor ten "reprezantuje stabilność, silne oddziaływanie kreetywnosci i innowacyjności Konami" (fragmant z oficjalnej notki) (HIV bzdury na patyku) Kształt fontu z kolei przedstawia "konsakwentne parcie naprzód ku zdobywaniu nowych poziomów przy jednoczesnym przywiązaniu do dotychczasowych wartosci" Tiaaa a kropka na końcu zdania symbolizuje wielką suszę w Mozambiku w 1956 (H IMO, chodzi o lądowanie człowieka na księzycu).

Platf	Tytuł	Wydawca	3.02-2.03	Ogółem
PS2	Shin Sangoku Musou 3	Koei	669,416	669,416
PS2	Dragon Ball Z	Bandai	469,810	469,810
PS2	Star Ocean 3 Till the End of Time	Enix	349,571	349,571
GBA	Final Fantasy Tactics Advance	Square	324,444	324,444
PS2	Shin Megami Tensei 3 Nocturne	Atlus	190,004	190,004
PS2	Pro Yakyu chiimu o tsukurou 2	Sega	177,659	177,659
PS2	Sakura Taisen Netsuki Chishio Ni	Sega	142,351	142,351
PS2	Devil May Cry 2	Capcom	61,207	412,503
PS2	Kaido Battle	Genki	53,471	53,471
GC	Metroid Prime	Nintendo	44,100	44,100

■ TOP 10 najlepiej sprzedających się gier - według Dengeki (tym razem od 3 lutego do 2 marca '03) Dominacja PS2



■ Nowe logo kraparacji Konami, ponizej w wersji dla grupy marketingowej

Nowy GameBoy Advance SP pokazał się ne japońskim rynku i zniknął Wystarczyło sześć dni, aby nowa wersja starej konsolki znikła ze wszystkich sklepów Tysiące zawiedzionych Graczy muslalo pocalować klamkę bądz tez tępo wpatrywać się w druczek "praorderu" Na stronie NINTENDO do dzis widnieją oficjalne przeprosiny w związku z brakiem GBA SP w sklepach NINTENDO w oficjalnej notca obiecuja, ze zrobi wszystko, aby jak najszybciej kazdy chętny mogł nabyć hand-konsolkę Szydercy wytykają NINTENDO, ze firma dopuściła do takiej sytuecji, przygotowując na pierwsze dni sprzedazy skandalicznie niską liczbę egzemplarzy Po około tygodniu sytuacje wróciła do normy, GBA SP mozna juz normalnie nabyć



Kazdy 'japońskawy' posiadacz GCN, który ma w kieszeni pięć tysięcy jenow (około 160 zł), moze od 21 marca nabyć cacko o nazwie GameBoy Player Urządzonko dostępne w czterech kolorach podpina się od spodu GameCube'a Przystawka zaopatrzona jest w port, w który mozna wpekować kartridż z GameBoya, GB Color i GameBoy Advance Następnie nie pozostaje juz nic innego, tylko rozkoszowac się widokiem gierek z "giembojow' na naszym telewizorku. Przystawka wyposazona jest również w port EXT, co moze sugerować mozliwość LINKowanie kilku GCN z GameBoy Playerami i ciupanie w Multiplayerze (kazdy Gracz, oczywiście, ze swoim TV)



Prawie popierdółke - INU TO ASOBOU ~DOGSTATION~ od KONAMI to gra w stylu tamagochi, jednak o wiele bardziej skomplikowana i zeawansowana jeśli chodzi o sposób prezentacji W grze wcielamy się w rolę hodowcy psow Zabawę zaczynamy od sparzenia wybranej suczki wybranym psem Potem pozostaje nam tylko zaopiekować się potomstwem Gra wykorzystuje klawiaturę i mikrofon, dzięki któremu mozemy wydawać głosowe polecenia naszym pupilom Na stronie gry mozna tez podziwiać fotki psow wyhodowanych przez Graczy Zauważyłem tam psiaka niejakiej Yohko-san (czyzby nasza szerostrefowa Yohko?) □



LOKI

http://www.ohayo.nippon.prv.pl

PlayStation.2 PlayStation GAME BOY ADVANCE GAME BOY
XBOX GAMECUBE Dreamcast
ŚWIAT GIER BALTIX
najtaniej gry i akcesoria - SPRAWDŹ! >>> www.baltix.home.pl
sprzedaż wysyłkowa - szybka realizacja!
przyjmujemy gry w rozliczeniu
skupujemy używane gry i konsole
na wszystkie gry dajemy 100% gwarancji
serwisujemy konsole
SPRZEDAŻ RATALNA
SKUP SPRZEDAŻ SERWIS HURT-DETAL WYPOŻYCZALNIA GIER I KONSOL
Szczecin ul. Kolumba 8 tel. (0...91) 489 10 52, 0501 701 629 e-mail: baltix2@poczta.onet.pl czynne: 10-19, sobota 10-14

Oldchoolowe eRPeGi stoną się chyba wkrótce wyznocznikiem nowych gier no Szoroko - ot, toki porodoks... Pozo FF ORIGINS, posiodocze pierwszych konsolek SONY nie moją w zosodzie w tym miesiącu zo czym innym się rozglądoć i rodzimy ponownie zojrzeć do szofki z klosykomi.



Looser [redakcyjny specjalista od gier wyscigowych]: Pierwsza "część" PlayStation kojarzy mi się przede wszystkim z wszelakiej maści wyscigami. Kupiłem ow sprzęt by popykać w GT. Budując ranking brałam pod uwagę również modal jazdy i modyfikacje, jakim poddają się pojazdy, a ze jestem zwolennikiem ścigałek "kołowych" i spora część mojego zycia kręci się wokół 4 kółek i wydarzeń z nimi związanych (zdarza mi się pilotoweć i sędziować), spis otwiera

1. Gran Tunsmo (2,1)
2. Colin McRae Rally (2,1)
3. TOCA (2,3,1)
4. F1 Championship Season 2000
5. Wip3out
6. Road Rash Jailbreek
7. Destruction Derby 2
8. F1 97
9. Ridge Racer Type 4
10. V-Rally 2
11. Need for Spaed (1,3 i 5)
12. C3 Racing
13. Crash Team Recing
14. Motorhead
15. RC DE GO!
16. Roilcage
17. Test Drive LeMans
18. Rally Championship
19. Tommi Makinen Raily
20. Rally Masters

przy czym pierwsza dziesiątka to "pewniaki", które dadzą wiela radości kazdemu, netomiast druga dycha zewiera tytuły dosyć specyficzne, nie zawsze wysoko oceniane za całokształt mimo ze zawierają ciekawe petenty □



Połączenie F1 oraz NASCAR

IndyCar Series

Niektore rzeczy "w głowie się nie mieszczą". Być moze właśnie dlatego jeden z developarow pracujących dla CODEMASTERS nosi nazwę "Mózg w słoiku" (BRAIN IN A JAR). I co z tego? Ano nic, warto jednak nadmienić, iz opracowuje aktualnie grę pt. INOYCAR SERIES () CODEMASTERS jest firmą doskonale znaną w Europie. Niestety, w USA nie jest kojarzona zbyt łatwo. Głównie dlatego, ze zamiast rajdy WRC lub wyścigi z serii TOCA, Amerykanie preferują swoje NASCAR oraz Indy. Właśnie dlatego firma chce wydać INOYCAR SERIES - będzie to próba podlizania się amerykańskim Graczom. Jaśli nie siedzisz w temacie, informuję ze wyścigi Indy to coś na wzór F1. Bolidy podobne do występujących w F1, osiągające prędkosci rzędu 350 km/h (hm...), no i owalne tory. Tak, tak, owalne, tylko owalne. Ne torze znajduje się 25 bolidow, na trybunach - 450 tys. osob, czekających głównie na jakąś kraksę. Gra będzie wyposazona w pełną licencję Indy Car Leagua bolidy, teamy, kierowcy, tory (m.in. Indianapolis, Texas, Kansas, Gateway, Miami), wyścigi specjalne. Kazdy fan tego rodzaju wyścigow będzie mógł



wziąć lekcję jazdy pod okiem niejakiego Eddie'ego Chaevara - zwycięzcy 'Indy 500' z 1998 r., zaś co się tyczy komentarze - tym zajmie się profesjonalista z ESPN - Bob Jenkins. "Mózg w słoiku" dokłada starań, aby dopracować AI komputerowych przeciwników. Dzięki temu, jeśli na poziomia trudnosci Eesy będziesz sobie rędził zbyt dobrze, to gra automatycznie podwyższy zasoby inteligencji zawodników komputerowych o ok. 10 - 15%. W kwestii wykonania należy podkreślić, ze animacja wyrabia w ramce (60 FPS-ow), nawet z 25 bolidami, przy czym wykazuje tendencję do chrupnięć. Wersja demo gry ne PS2, w jaką miałem okazję szarpnąć (ukończona w 70%), wyraznia jednak wskazuje, ze nie ma co liczyć na wodotryski w kwestii otoczenia oraz bolidów. Wersja ne X-e będzie z całą pewnością nieznacznie ładniejsze, co juz widać na materiełach wideo - choćby bump-mapping rzucony na powierzchnię asfaltu. Ola mechanikow-amatorów dobra wiadomość: w bolidach można grzebać, ustawić to i owo. Cieszy również uwzględniony tunel aerodynamiczny (.). W Europie niekoniecznie, natomiast w Stanach z całą pewnością gra sprzeda się wyśmienicie. Premiera będzie miała miejsce w maju, postaram się zatem donieść w odpowiednim czasie, co i jak. Dystrybutorem gry w Polsce będzie CD PROJEKT □ [hiv]



Piguła...

Gość to ma pomysły. Niejaki Piotrus Molyneux, ten co obiecuje nam od jakichs zaledwie trzech lat konsolowe wersje strategii z gatunku "jestem Bogiem" BLACK & WHITE, w międzyczasie smazy grę pod tytułem THE MOVIES. Pozycja owa powstaje w murach siedziby jego własnej firmy developerskiej LIONHEAD i pozwoli ne prowadzenie studia filmowego w Hollywood. Wybierasz aktorów, obsadzasz role, decydujesz o efektach specjalnych, zatrudniasz bądz zwalniesz rezyserów, scenarzystow, gosci od parzenia kawy, dziewczęta od robienia lodów, pistacjowych itd. No, moze bez tego ostatniego. Data wydania ubrana w cyfrę 2004, czyli znając Piotrka zagramy pewnie w 2010 () PS. Odcinając się od ironii, planowane są rowniez wersje na X-a i GaCka. [shi]



Strategia on-line, w dodatku od NAMCO - brzmi ciekawie, huh? VENUS & BRAVES po blizszym zapoznaniu zdaja się być jednak kolejną japońską popierdółką, której wątpliwe zalety dostrzeze pewnie z całej Redakcji tylko Kali. Turowe ruchy specyficznie skosne postacie i termin premiery z lakoniczną metką "2003" brak potwierdzenia czy gra ukaze się w Europie (USA raczej ne pewno). [shi]



Wrzucone obok zdjęcia to pierwsza prezentacja gry o dziwnym i skrótowym tytule 'NAM - TOUR OF OUTY. Akcję umiejscowiono podczas wojny w Wietnamie, zaś realie oddają zmagania Amerykanów w tym kraju de facto tak samo idiotyczne jak zbliżająca się coraz większymi krokami potyczka z Irakiem. Gatunkowo strzelanina FPP, stawiająca głównie na samotne misje w środku dzungli z całą otoczką w postaci realistycznych akcentow wzorowanych na wydarzeniach z 1968 roku. Developerem jest mało znane ATOMIC PLANET i chłopaki jak na razie szukają wydawcy. Aha, zdjęcia są z wersji na PS2, ale gra ukaze się - z początkiem przyszłego roku - na wszystkich trzech Next-Ganech. [shi]





Z cyklu >>ciekawostki dropsa<< Constantin Films/Impact Pictures wytwórnia, za którą stoi Paul Anderson ("Mortal Kombat") i Robert Kulzer ("Resident Evil") nabyła od INFOGRAMES prawa do filmowej adaptacji DRIVERa. Zdjęcia mają rozpocząć się z końcem roku, a film wstępnie planowany jest na jesień 2004, nie wiadomo jeszcze kto zostanie obsadzony w głównych rolach. Scenariusz w luzny sposób nawiązywać ma do elektronicznej wersji przygód obywatela Tannera. [shi]

Soniok METR

Gdzie nie papatrzysz, eRPeG. Drugi Soniok dostał niezły zastrzyk produkcji w tych klimatach, z czego spora część Groczy się cieszy. Pozostali mogą sprawdzić trzecie części TENCHU i RAYMANa. Kilka dobrych zapowiedzi stanowi tylko przedsmak tego, co ujawni SONY podczas E3.



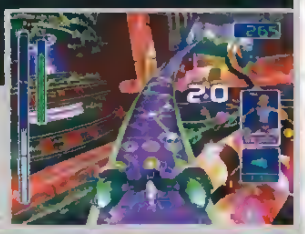
Na 14 marca 2003, czyli dzień przed premierą konkurencyjnego systemu Xbox Live!, SONY zaplanowało szumnie sprzedaż Network Adaptera i, co za tym idzie, wprowadzenie usług on-line dla posiadaczy drugich Plejaków w Europie. W chwili obecnej wiadomo już, że była to kolejna ściema japońskiego giganta - oficjalne dane zakładają teraz termin "wiosna", a mniej oficjalne (czyli prawdziwe) drugą połowę bieżącego roku. Brawo [shi]

Zaiste radosna wiadomość dla wszystkich tych, ktorzy myślą o zakupie MGS2: SUBSTANCE. KONAMI poinformowało, że gra sprzedawana będzie w wersji PAL razem z pakietem "Document of MGS2", czyli płytką obrazującą w niezwykle szczegółowy - masa wywiadów, filmów, zdjęć i grafik - sposób jej powstawanie. Sklepowe półki Starego Kontynentu zapełnią się z dniem 28 marca i, co ważne, pakiet nie będzie przez to droższy - całość kosztować ma równowartość 50 Euro. [shi]

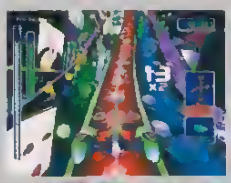
Innym pozytywnym zaskoczeniem z obozu KONAMI jest fakt premiery SILENT HILL 3 najpierw w Europie. Trzecia część sam zaatakuje sklepy naszego kontynentu już dnie 23 maja, czyli dobrych kilka tygodni przed planowaną datą wydania na rynkach amerykańskim oraz japońskim. [shi]

"FREQUENCY 2" on-line!

Amplitude



FREQUENCY (PE#54) to gra bardzo nietypowa: sunięsz statkiem antygrawitacyjnym po drodze na której ukazują się znaki - znajdując się nad znakiem musisz klepnąć odpowiedni klawisz na padzie, aby zabrzmiał określony instrument/sekwencja. Dodatkowym utrudnieniem jest fakt, iż równolegle ciągnie się kilka pasów tajza drogi, więc musisz sprawnie pomiędzy nimi przeskakiwać. Innymi słowy: mało skomplikowana gra muzyczna, dająca masę frajdy, a SONY zdecydowało się wypuścić jej sequel. W sumie nie szykuje się jakiś przełom, aczkolwiek. Jako że AMPLITUDE przywodzi na myśl shooter, nie zabraknie powerupów. Jakich? Np. jeśli będziesz sobie dobrze radzić, w nagrodę otrzymasz Autoblaster - z jego pomocą automatycznie oczyścisz ze "znakow" całą wskazaną ścieżkę. W AMPLITUDE będzie można grać jednocześnie nawet w czterech (Multi-Tap), ale i - UWAGA! - on-line! Za sprawą opracowanych specjalnie pod tym kątem trybów będzia można tworzyć 2-osobowe teamy. Brzmi





W grze znajdzie się 20 utworów muzycznych, przy czym należy zaznaczyć, że będą bardzo zróżnicowane pod kątem gatunkowym (we REQUENCY były kawałki house, hip-hop, trance, industriel rock, drumm'n'baes, big/break beat), z potwierdzonych mogę wymienić utwory "Cherry Lips" kapeli Garbage (electronic pop/danca), a także "Basalina" od Ouarashi (rap/rock). Jak prezentuja się grafika? Na załączonych screenach widać wszystko jak na dłonie, zbędne są zetam wszelkie komenterze z mojej strony (totalne zamieszenie, multum szczegółów, panujący "chaos pod kontrolą"). AMPLITUDE to z całą pewnością gra dla wąskiego grona odbiorców (hi Kali!), jednak będą się oni bawić przednio. Na półkach sklepowych w USA gra powinna trafić 24 marca br., zatem jest wielce prawdopodobne, iż za miesiąc przeczytacie stosowną recenzję na łamach PE. [hlv]

Producent: SONY
Date wydania: MARZEC

Piguła... krótko i na temat

Ciekawy proces sądowy rozpocznie się w maju w USA. Głównymi bohaterami będą Dave Mirra, czyli ten którego Jawor jeszcze nie dopadł, a także ACCLAIM firma wykorzystująca nazwisko słynnego wymiatacza BMX-ów przy okazji kilku swoich gier. Poszło o ostatnio wydane BMX XXX, pozycję tak samo kiepską, co kontrowersyjną. Jak się okazało, ACCLAIM wykorzystało w kilku reklamach nazwisko Dave'a (ten odciął się od owej produkcji z uwagi na jej wydźwięk, początkowo miało to być DAVE MIRRA XXX), za co ten ostatni każe sobie wypłacić teraz odszkodowanie w wysokości ponad dwudziestu milionów dolarów. Moralność kosztuje, ale gość chyba trochę przesadził. [shi]

Zaiste czymś pięknym byłeby kontynuacja megarajcowego CRASH TEAM RACING (PSX) o nieoficjalne źródła w SONY mówią o takich planach. Wg najświeższych plotek gra nazywać się będzie CRASH NITRO KART i zaatakuje nie tylko drugiego Plejaka, ale również GCN-a. Czekamy na oficjalne potwierdzenie. [shi]

Może nie tyle rewolucja, co duża niespodzianka czeka na miłośników obu części ONIMUSHY. CAPCOM zdradziło własnie kilka szczegółów dotyczących "trójki", z czego najważniejszą informacją wydaje się być fakt przeniesienia rozgrywki w dwie całkowicie odmienne wymiary czasowe. Rok 1582 stanowią przygody Samanosuke Akechi, postaci znanej z "jedynki" utrzymane w tradycyjnym stylu, dużo "machania mieczykiem" dużo klimatycznych walk. Fabuła powiązana jest też jednak z drugim wątkiem, rozgrywającym się w roku 2004. Tutaj jako Jacque Bran, w rolę którego wcielił się nie kto inny jak słynny francuski aktor Jean Reno (m.in. "Leon Zawodowiec", "Ronin"), pomykać przyjdzie choćby po ulicach Paryża, siejąc spustoszenie z karabinu maszynowego czy Uzi. Ale to nie wszystko. Obaj bohaterowie na skutek dość intrygującej fabuły będą mogli przenikać do obu epok. Wrzucam pierwsze zdjęcie, czekamy na bliższe szczegóły i choćby przybliżoną datę wydania. Dla mnie bomba. [shi]





Patrząc na tytuł nie do końca zgadzały mi się obrazki prezentująca go w akcji. WWE CRUSH HOUR. Ale zamiast wrestlerów faktycznie motywem przewodnim jest tutaj niczym nieskrępowana, samochodowa rozwałka wzorowana na świetnie znanej serii TWISTED METAL. Panowie z ringu tym razem zasiadają za sterami ma-



Będzie pięknie i bardzo szybko!

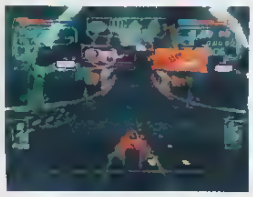
XGRA



Zmienne warunki atmosferyczne, podniesione AI przeciwników, więcej power-upów, generalnie - więcej, lepiej, ładniej szybciej Patrząc na shoty nie mam wątpliwości XGRA to będzie ekstra gra!!! Oprócz beztroskiego ścigania, będziesz mógł kombinować w temacie podpisywania kontraktów z konkurującymi klenami, zdradzać je (czmychać ukradkiem do oferujących lepsze warunki współpracy, to ci heca!), łykać lepsze/szybsze maszyny, i w ogóle cuda na kiju Kilka trybów zabawy (brak szczegółów odnośnie Multiplayer orez on-line) powinno zapewnić sporo zabawy ACCLAIM pracuje nad przygotowaniem elektryzujących technicznych drgawek, dźwięk ma obsługiwać format Dolby Pro Logic II, nie potwierdzono jednak zaimplementowenia DD5.1. Podsumowując, jestem głęboko przekonany, iz będzie to hit jak się patrzy. Moze XGRA nie nawiąze walki z serią WIPEOUT, ale z pewnością dostarczy niezepomnianych wrażeń. Rzekłem i czekam, do upragnionych wekacji □ [hlv]



Jeśli pamiętasz grę pt EXTREME G3 wydaną na PS2 (PE#50), w dodatku przypedła Ci ona do gustu, to mam dla Ciebie dobre wiesci w studiach developerskich ACCLAIM szykowana jest kolejna jej część - XGRA (?), tyle ze z myślą o wszystkich platformach next-genowych. Future racer z motorami w roli głównej, wspaniała oprawa greficzna i prędkości zrywające tupety! Przygotuj się zatem na sporą dawkę adrenaliny, inaczej być nie moze Futurystyczne tresy zapierają dech w piersiach - tyle jestem w stanie o siebie wydusić Otulające trasy konstrukcje powodują oczopląs, a osiągane prędkości, kto wie, być moze spowodują, iz skorzystasz z ustawionej zawczasu obok fotela miski.



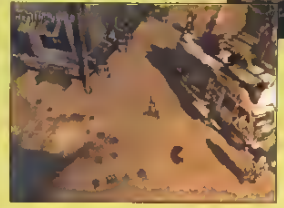
szyn, z których kazda posiada specjalne rodzaje atakow i opisana jest różniącymi się oscharmi siła, wytrzymałość na uderzenia, szybkość itd Graficznie przeciętniak, grywalnościowo pewnie tez, oo wnioskuję po cenie jaką THQ proponuje Amerykanom - niespełna 20$ (ok. 78 zł). Premiera w PAL-u w kwietniu, gra ma status multiplatformowy. [shi]

Wyjątkowo smacznie i miło prezentuje się w akcji JUDGE DREDD VS JUDGE DEATH, nowa strzelanina FPP od kolesi z REBELLION (wydawcą jest VIVENDI) Nastawiona głównie na tryb dla pojedynczego Gracza - choć jest dzielony ekran jednak maksymalnie tylko na dwie części - skupia akcję wokół scenariusza opartego na dennym filmie z udziałem Stallone a. Mniejsza ze scenariuszem Graficznie to zdecydowanie jedna z najciekawszych wizualnie gier tego typu dostępnych na PS2 - świetne tekstury płynne animacja i wysoka rozdzielczość Za miesiąc zapowiedź, premiery mozna spodziewać się jesienią. [shi]



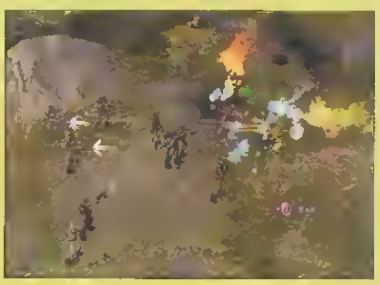
INTERPLAY zapowiedział FALLOUT BROTHERHOOD OF STEEL na konsole PS2 i Xbox Akcja gry rozgrywać się będzie zaraz po wydarzeniach z blaszakowej jedynki w duzej mierze bazując na tej części - bądź co bądź jednej z najlepszych gier RPG w historii Zapowiadana jest takze opcja na 2 graczy Wspaniale! Poczekamy do końca roku [ś]





Trwają prace nad kolejną częścią gry z serii CASTLEVANIA, będącej kontynuacją znanej dobrze posiadaczom Szaraków CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT Pierwsze skrzypce w projekcie gra ponownie Koji Igarashi, można się więc spodziewać podobnego klimatu i systemu rozgrywki - w pełni innowacyjny będzie za to silnik gry powstającej w formie wyłączności na konsolkę SONY Ostateczny tytuł nie jest jeszcze znany, KONAMI przedstawi szczegóły podczas nadchodzących targów E3 [shi]

Na Odyna, szykuje się prawdziwa gratka dla miłośników strategii w czasie rzeczywistym EA potwierdziło własnie plany wydania - pod koniec tegorocznych wakacji - produkcji pod nazwą ALIEN VS PREDATOR EXTINCTION Filmowa licencja zaowocuje wrzuceniem do gry trzech ras i będą to kolejno ludzie, Obcy oraz Predator. Tradycyjnie dla RTS-ów kazda z nich cechuje się odmiennymi umiejętnościami np jednostki Predatora wykorzystują przede wszystkim niewidzialność ludzie stawiają ne pojazdy zmechanizowane, z kolei obcy wytwarzają jednostki szybciej od pozostałych i atakują skutecznie tylko w dużych grupach Wygląda to wszystko bardzo oblecująco za miesiąc obszerniejsza zapowiedź [shi]



SKYNET

PlayStation 2
999,-*

- sprzedaż wysyłkowa 24h
- raty przez telefon
- negocjacje cen
- gwerancje
- skup, serwis PlayStation
- w rozliczeniu komputery PC !

PlayStation.

AKCESORIA Ps2

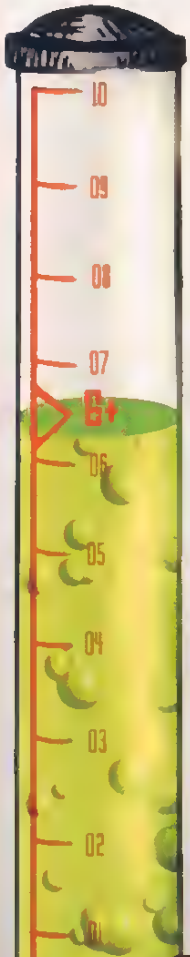
Memory Card 8MB	129,-
Memory Card 8MB Sony	149,-
Pad Dual Shock	59,-
Pad Dual Shock2 Sony	149,-
Kierownica CYBER WHEEL	199,-
Pilot DVD	49,-
Pilot DVD Sony	119,-
Podstawka do PS2	29,-
Kabel Link PS2	29,-
Kabel RGB	19,-
PAL converter	49,-

*cena obowiązuje przy zakupie konsoli z ripperem i kartą pamięci

SKYNET
Wrocław ul. Zgodna 4
tel. (71) 344 02 49, 341 44 54
czynne: pn.-pt. 9-19, sob. 10-14
www.skynet.pl, info@skynet.pl

konsolo-METR

MICROSOFT ma szansę zdominować usługi on-line w Europie. Jeśli zapowiadana na 15 marca premiera systemu Xbox Live! ruszy bez zarzutu, firma zyska tym samym kilka miesięcy przewagi nad SONY. RACING EVOLUZIONE, choć nie powala, daje prawdziwy ogień z d... dla miłośników czterech kółek.



Amerykańscy Gracze oczywiście za pomocą systemu Xbox Live!, mogą od 14 marca ściągnąć bezpłatnie dodatkowy poziom do SPLINTER CELL. Level nazywa się "Kola Cell" i będzie na standardowym wyposażeniu wersji PS2, de facto lada moment wchodzącej do sprzedaży (koniec marca). [shi]

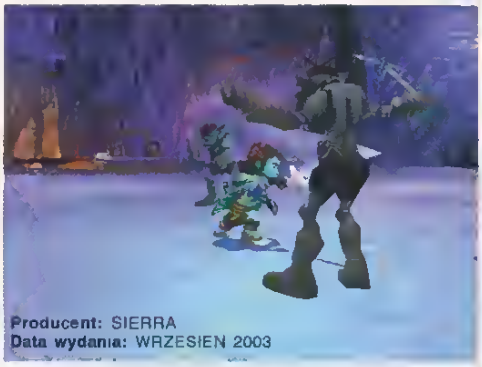
BUNGIE w oficjalnym oświadczeniu prasowym pozbawiło nas złudzeń co do awentualnej premiery HALO 2 jeszcze w tym roku. Gra ukaze się najwcześniej w 2004 - brak potwierdzenia, kiedy dokładnie - a pierwsza grywalna wersja zostanie pokazana światu w dniach 14 - 16 maja w Los Angeles, podczas targów E3. Mały poślizg zanotowało też MIDTOWN MADNESS 3, które zadablutuje na rynku - to już oficjalna, potwierdzona przez wydawcę datą - równo z dniem 17 czerwca 2003. [shi]

Jak donosi MAJESCO, firma przygotowuje na pudło Billa nowy taktyczny "szuter" utrzymany w konwencji TPP. Całość powstaje z myślą o zabawie sieciowej na serwerach Xbox Live!, przyjęła tytuł BLACK 9 i przenosi nas w okolice roku 2080. Ma być trochę główkowania, trochę zabawy z doborem odpowiedniej broni, a na sam koniec dużo strzelania. Konkratow na razie brak, zdjęć również. [shi]



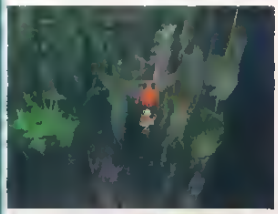
Dukaty zbijane na twórczości Tolkiena

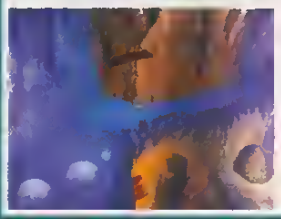
The Hobbit



Producent: SIERRA
Data wydania: WRZESIEŃ 2003

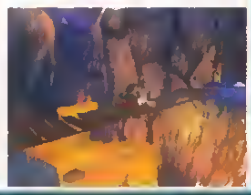
Swego czasu SIERRA pokrzykiwała coś o wersji exclusive THE HOBBIT na GCN-a, ale pokrzykiwania szybko ustały - pewnie na myśl o pieniądzach posiadaczy X-ów i PeeSdwójek. Fabuła luźno oparta na książce podejmuje przygody Bilbo Bagginsa oraz jego zmaganie z Gendalfem, co sprowadza się w grze do biegania po nieźlych, ze smakiem wykonanych lokacjach i ciągłym "machaniu miaczykiem", jak zwykłem ów stan rzeczy nazywać. Spoglądając na zdjęcia, daje się odczuć komiksowy, bajkowy styl - jedni powiedzą, że infantylne, drudzy, że klimatyczne. Na pewno nieźle wykonane technicznie, bo i tekstury "robią",





a postacie przeciwnika mocno zróżnicowane, szczegółowo wykonane. Tylko ten Baggins troszeczkę jak wyciosany z drewna, co uwypukla się przy pracy kamery z większej odległości, z reguły podczas wykonywania czynności stricte platformowych. No właśnie, THE HOBBIT czerpie ze wspomnianego gatunku garściami, bardzo często przewijają się tutaj motywy przeskakiwania z platformy na platformę, proste puzzle z otwieraniem przejść czy omijanie banalnych pułapek. Potyczki z wrogiem sprowadzono zaledwie do dwóch przycisków, gdzie pierwszy pozwala na wyprowadzenie normalnego ataku, a drugi - na specjalne combosy.

Miecz w miarę rozwoju gry zyskuje coraz większą moc, a z tego co dane mi było obejrzeć na materiałach wideo likwidować przeciwnika można również za pomocą skoków (platformer jak ta lala). Konkluzja: to pozycja zupełnie odmienna klimatem od ostatnio wydanych LOTR: TTT i LOTR: TFOTR. Miła, prosta, mogąca pozytywnie zaskoczyć. [shiva]



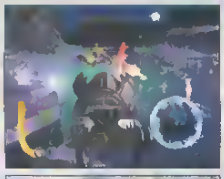
Piguła... krótko i na temat

Najnowsza odsłona gry TOCA RACE DRIVER (w NTSC: PRO RACE DRIVER) nadjeżdża na pudełko Billa. Pomijając czysto kosmetyczne zmiany w temacie oprawy graficznej (m.in. spontaniczny bump-mapping zapodany na powierzchnię asfaltu lśniące karoserie), gra nie będzie się różnić niczym w stosunku do pierwowzoru na Czarnulę (czysty port). Skandalem można nazwać fakt, iż gra - wbrew dotychczasowym zapowiedziom (stąd spory, 5-miesięczny delay) - nie będzie kompatybilna z Xbox Live!, czyli nici z zabawy przez Net. Tak czy siak entuzjaści 4 kółek niechaj śmiało łykają: super wozy, model jazdy zniszczenia, support DD5.1. Gra powinna trafić na półki sklepowe już na dniach, bowiem data premiery określana jest przez CODEMASTER jako "wiosna". [hiv]

PRINCE OF PERSIA: SANDS OF TIME to kolejna odsłona serii stworzonej swego czasu przez pana nazwiskiem Jordan Mechner. Kod do najnowszej części układa, de facto pod jego okiem, MONTREAL PRODUCTION STUDIO (wydawcą zostało UBI SOFT), którego to developere posiadacze Xboxów powinni doskonale kojarzyć - wsławił się ostatnio znakomitym SPLINTER CELL. Przygody Księcia przeszły małą metamorfozę, bliżej im będzie teraz do gry z gatunku action-adventure, jednak przy zachowaniu platformowego stylu i najlepszych cech poprzedniczek. W pełni trójwymiarowe środowisko, świetna animacja postaci, szybka akcja - może być niezła. Premiera w IV kwartale 2003 roku, będą też wersje na PS2 i GCN-a. [shi]

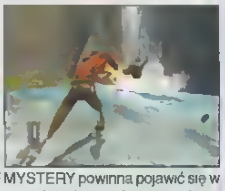
Przed miesiącem pisałem krótkie Info o WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER, zdecydowanie najlepszej propozycji z wbijaniem bil do uzy w wersji elektronicznej, dziś poinformuję Was niestety o przełożeniu premiery - zagramy najwcześniej z początkiem maja. Oglądałem najnowsze filmy prezentujące ów tytuł w akcji i hmm... faktycznie widać, że goście zbudowani są tam z dobrze ponad 10 tys. trójkątów - graficznie rewelacja. Czekamy. [shi]

Wrzucam obrazki z xboxowej warsji STAR WARS: THE CLONE WARS. Nie ma większych wizualnych różnic w stosunku do analogicznych edycji na PS2 i GCN-a, są za to pewne zmiany w trybach zabawy. Dojdzie m.in. opcja on-line dla ośmiu Graczy oraz specjalny Internetowy ranking dla najlepszych z nich. W skrócie SW TCW to zwykła gra akcji/strzelanina, pozwalająca wcielić się w Anakina Skywalkera, Mace Windu czy Obi-Wana, pomykać znanymi z filmu maszynami i robić trzodę w scenerach... nie zgadniesz - też z filmu pod tym samym tytułem. Premiera wersji xboxowej w okolicach maja/czerwca. [shi]





Gra powstaje już od przeszło dwóch lat, początkowo nawet ze statusem wyłączności na "kostkę". Na chwilę obecną trwają prace równolegle także nad wersją na Xboxa i w sklepach GALLEON: ISLAND OF MYSTERY powinna pojawić się w okresie wakacji. Przypomnę, że odpowiada za nią ekipa, która stworzyła pierwszą część TOMB RAIDERa - będzie pewnie dużo analogii w temacie eksploracji plansz, interesująco zapowiadają się też walki. Ot, action-adventure w klimatach piratów i zaginionego skarbu - jestem na tak. [shi]



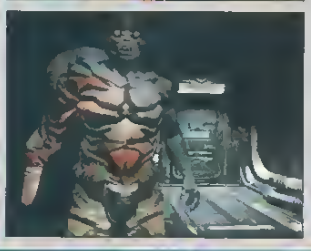
Najlepszy FPP w historii? Się zobaczy...

Doom III: The Legacy



Tej gry chyba nikomu nie trzeba przedstawiac nazwa stanowi żywą legendę nie tylko strzelanin FPP, ale i całego przemysłu branży gier komputerowych Odkąd Carmack ogłosił rozpoczęcie prac na trzecią częścią, wszyscy zastanawiają się, na ile rewolucyjny będzie to tytuł czym zaskoczy, jakie będzie miał wymagania sprzętowe (nie ma to jak zalety PC) oraz ile razy przesunięta zostanie premiera Tymczesem posiadacze konsolek z logiem MICROSOFTu mogą tylko zgadywać, jak bardzo realne są słowa szefa ID SOFTWARE mówiące o przeniesieniu tej gry na Xboxa bez straty jakości w stosunku do wersji blaszakowej No właśnie prawda czy mit?





DOOM III to w głównej mierze grafika, taka jest mało odkrywcza prawda Rewolucje techniczna, niespotykane dotąd efekty, kosmiczne rozdzielczości - nie wiem jak Wy, ale je to zlewam Teksty o w pełni trójwymiarowych teksturach, szesnastu stronach padenia światła i innych cudach-niewidach brzmią dobrze na papierze Silnik z pewnością będzie z miejsca tył beret ale raczej tylko tym, których stać na najwyższej klasy sprzęt PC Xbox pociągnie trzeciego DOOMa w identycznej formie jak na blaszaku przy czym jest tutaj małe "ale" Obniżona musi zostać rozdzielczość - ograniczenia telewizorow Podczas oficjalnego pokazu QuakeCon 2002, uwagę Graczy skupiła się na mocno zaawansowanym systemie odpowiadającym za fizykę ruchów - zarówno postaci jak i np trajektorii lotu wystrzeliwanych pocisków W praktyce system ów pozwala w czasie rzeczywistym na bieżąco kontrolować ruchy postaci Widać pracę ich mięśni widać naturalność i płynność ruchów przy skokach czy biegu Upadający po śmiertelnym trafieniu przeciwnik zalicza ziemię na kilkanaście różnych sposobów, w zależności od tego jak zginął i gdzie się znajdował, niesamowite wrażenie robi zlatywanie ze schodów gdzie ciało stacza się zgodnie z wszelkimi rzeczywistymi prawami fizyki, odbijając naturalnie od ściany bądź innej napotkanej po drodze przeszkody Gra świateł oferuje patenty dotąd niespotykane po wycelowaniu i wystrzeleniu w lampę, ta - zgodnie z rzeczywistością - zaczyna poruszać się wskutek siły uderzenia, co powoduje z kolei inną reakcję w postaci ciągłej zmiany oświetlenia (generowane real-time owo, cudo)

Nieco zaskakujący wydaje się być fakt, iż gra - w dobie szybkiego rozwoju oraz popularyzacji usług on-line - nastawione będzie przede wszystkim na tryb Single Player Nacisk położono nie tylko na zaawansowane IQ sterowanych przez grę wrogich jednostek, ale też na odpowiednio bogatą, różnorodną, rozbudowaną architekturę pomieszczeń Z rzeczy już potwierdzonych na uwagę zasługują rozmieszczone w wielu częściach baz, po których się przemieszczamy, specjalne panele sterowania Podchodząc do takiej konsolety ekran przełącza się w specjalny tryb, gdzie za pomocą kursora wybieramy którąś z dostępnych opcji (blokowanie/otwieranie drzwi itd) - przypomina to wszystko trochę przeglądanie prostej strony WWW. Fajny, animowany pulpit Dodać przy tym trzeba, ze poszczególne panele sterowania stanowią swego rodzaju zamknięty system i przykładowo nienajlepsza decyzja podjęta na początku może mieć wpływ na rozgrywkę w innej części bazy - droga poprowadzi trudniejszą do pokonania ścieżką (ot choćby więcej przeciwników) Nie ma mowy jednak o pełnej swobodzie czy braku liniowości, w praktyce większość map pokonywać się będzie pewnie jak po sznurku Osobnym tematem jest rozgrywka wielosobowa Carmack zapowiedział, że tryb ten nie będzie zbyt rozbudowany i Deathmatch ograniczy się maksymalnie do 4 - 8 Graczy. W grę wchodzi bowiem nieco odmienna technika przesyłania danych, mająca na celu całkowicie wyeliminować lagi, czyli opóźnienia na łączach - mówi się o tzw połączeniu P2P (peer-to-peer), polegającym na przesyłaniu pakietów danych bezpośrednio między Graczami pomijając dzięki temu drogę do i z serwera Inta tego nie potwierdza jednak jeszcze oficjalnie producent.



Wersja xboxowa wstępnie planowana jest na Gwiazdkę, wcześniej pojawić się ma edycja na blachę I o ile trochę sceptycznie radzę podejść do informacji o podobnej jakości generowanej grafiki na obu platformach (mimo wszystko), tak pewnym można być, że całe reszta będzie identyczna. A to może oznaczać już tylko jedno Najlepszy FPP w historii? Ano, zobaczymy.□ [shrw]



konsolo-METR

W gruncie rzeczy nic wielkiego się nie dzieje, wciąż odczuwalne jest wyczekiwanie na PAL-owe wersje hitów dostępnych już od pewnego czasu za oceanem oraz w Japonii. MGS na GCN-a - ta wiadomość zelektryzowała bronżę gier wideo z końcem lutego.



To dopiero, news jest w stu procentach pewny i prawdziwy: będzie METAL GEAR SOLID na GCN-a! KONAMI ustami gościa z japońskiego oddziału public relations, Scotta Dolpha, wydało tylko krótkie oświadczenie potwierdzające ów stan rzeczy. Nie wiadomo jednak, czy będzie to kolejna część serii (MGS3?), czy może remake MGS2 bądź MGS2 SUBSTANCE. A może coś jeszcze zupełnie innego - za miesiąc powinno być wiadomo coś więcej. [shi]

PAL-owa ZELDA: THE WIND WAKER doczeka się bonusów obecnych w wersjach japońskiej i amerykańskiej, co oficjalnie potwierdziła firma hydraulika. Dodatkowy krążek zawierał więc będzie pełne wersje gier THE LEGEND OF ZELDA: THE OCARINA OF TIME oraz THE LEGEND OF ZELDA: THE OCARINA OF TIME MASTER QUEST. Pierwszej nie trzeba chyba nikomu przedstawiać, to jeden z największych hitów na konsoli N64, drugi z kolei stanowi specjalny do niej dodatek, który ukazał się tylko w Japonii i tylko dla posiadaczy napędów DD64. Cały pakiet zamknie się w cenie 60 Euro (250 PLN) i dostępny będzie w sklepach Starego Kontynentu od 3-go maja. [shi]

Ech, kolejne opóźnienia. Worek otwiera F-ZERO, które zmieniło datę wydania (USA) z 24 czerwca na 25 sierpnia. Ponadto o blisko miesiąc przesunięto premierę WARIO LAND i gra ukaże się w Stanach dopiero 23 czerwca. NINTENDO nie podało jakichkolwiek powodów tej decyzji, chodzi pewnie o dopracowanie kodu, a wersje PAL-owe obu gier najwcześniej jesienią. [shi]

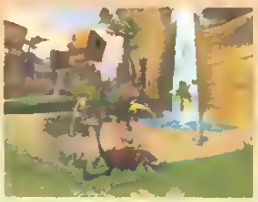
Początkujący szaman bez lalek voodoo?

Tak and the Power of Juju





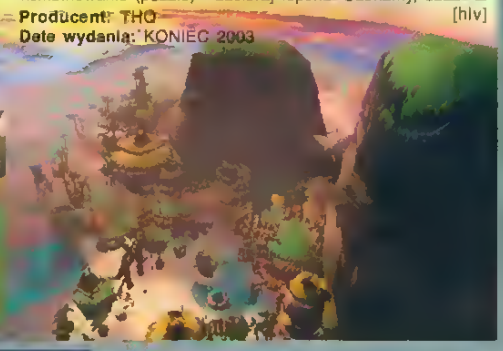
NINTENDO zachodzi w głowę, aby GameCube zyskał nabywców nie tylko wśród tych Graczy, którzy wychowali się na przygodach Mariene. Jedną z gier mających przekonać fanów platformówek do "kostki" ma być TAK AND THE POWER OF JUJU. Tak - tytułowy bohater, to młody amator szamańskich praktyk, który stoi przed niezwykle nowatorskim, zaskakującym jak na realia gier wideo zadaniem: musi ocalić swoją wioskę przed nadciągającym kataklizmem. W swojej wędrówce będzie korzystać z zalet magii Juju, będącej w prostej linii spokrewnioną z voodoo. Tyle że w świecie gry da ona. Takowi nie tyle możliwość przekuwania lalek producentów gry, którzy wpakowali go w tarapaty, lecz wcielania się w dziwne postacie (np. w kurczaka). Głównym założeniem gry jest rozwiązywanie puzzli, licznych i we wszelkich możliwych kombinacjach. Natkniesz się zatem tak na klasyczne motywy



a'la "znajdź przełącznik i namierz aktywowane przejście", jak i utarczki z interaktywnymi dzikusami/zwierzakami (np. walka z orangutanem-psotnikiem, siedzącym na bananowcu i ciskającym w Ciebie owocami). Na uwagę zasługuje oprawa graficzne - widać, iż developer (AVALANCHE) daje z siebie wszystko, wykorzystując potencjał GameCube'a (rozległe obszary oraz trafiona kolorystyka). Kreskówka? Tak, to określenie pasuje jak ulał. TAK AND THE POWER OF JUJU to obiecujący platformer. Może nie trafi w gusta entuzjastów gatunku, którzy liczą na totalną rozpierduchę i superszybką akcję, lecz jeśli lubisz kombinowanie (puzzle) - zacieraj łepska. Czekamy, bzzz... □ [hlv]

Producent: THQ
Data wydania: KONIEC 2003





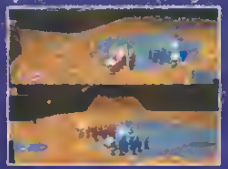
Piguła... krótka i na temat

Piąta część serii RESIDENT EVIL jest tak samo pewna, jak populizm działań idioty o nazwisku L. Andrzej. CAPCOM zapewniło sobie niedawno prawa do domeny internetowej o adresie http://residentevil5.com jednak firma na temat samej gry milczy, co specjalnie nikogo chyba nie dziwi (wszak RE4 dopiero za rok ..). [shi]

Znakomita arcade'owa koszykówka uliczna NBA STREET VOLUME 2 pojawi się w Stanach Zjednoczonych na wszystkich trzech Next Genach tego samego dnia, poinformowało EA. Wcześniej mówiło się o wydaniu gry najpierw na GCN-a, z kilkudniowym wyprzedzeniem wersji PS2 i Xbox. Aha, jeszcze wspomniana data: 29 kwietnia. O Europie cisza, tradycyjnie. [shi]

Umowę z gatunku "big deal" zawarło ELECTRONIC ARTS z NINTENDO. "Elektronicy" przygotują w ciągu najbliższych dwunastu miesięcy około dwudziestki nowych tytułów za swoich popularnych sportowych serii. Innymi słowy, czeka nas na GaCku zalew produkcji z metką FIFA, NBA LIVE, NHL HOCKEY i całej reszty symulacji rozmaitych dyscyplin firmowanych znaczkiem EA SPORTS. [shi]

Podczas specjalnych pokazów we Francji, Shigeru Miyamoto przedstawił pierwsze zdjęcia z sequela PIKMINa. Przewę powiedziawszy, żadnej rewolucji na rzeczonych obrazkach nie widać - wina bardzo słabo zaawansowanego, póki co oczywiście, stadium prac. Będzie tryb dla dwóch Graczy na podzielonym ekranie, umożliwiający szarpanie w trybie Cooperative, cała reszta pozostanie natomiast bez zmian - schemat rozgrywki to niemal pełna kopia części pierwszej. A to, przyznajmniej moim zdaniem, nie "robi". [shi]



SEGA podpisała kilka papierków z McDonald'e, co powinno wkrótce dać efekt w postaci dołączanych do zestawów Happy Meals (dla dzieci) zabawek z maskotkami "niebieskich". Na pierwszy ogień pójdzie Sonic i kumple, a ponadto cała gama postaci z SUPER MONKEY BALL. Promocja dotyczy na razie rynku amerykańskiego, nie wiadomo więc czy dotrze do Europy (byłoby miło). Przy okazji dodam, że nowa część SONIC ADVENTURE DX na GaCka ma się coraz lepiej, japońskiej premiery można spodziewać się latem. [shi]

ITALIAN JOB na PSX'a stanowił średnio udaną grę wzorowaną w stu procentach na serii DRIVER i, jak donosi producent (EIDOS, developerem CLIMAX), druga część utrzymana będzie w podobne "oryginalnym" klimacie. IJ2 od kilku miesięcy zapowiadana była na tercie PS2, teraz potwierdzono jeszcze support konsoli Manana. [shi]

Firma LUKAS TOYS poinformowała nas, że już od końca marca dostępny będzie w sprzedaży specjalny "bundle pack" - GaCek z METROID PRIME. Cena na razie nie jest znana. Za miesiąc recka tej wspaniałej gry! [ś]



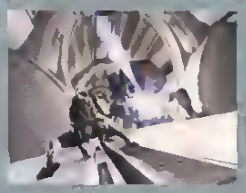
Dziwny tytuł, dziwna gra? A tam...

Product Number 03

Przed trzema miesiącami NINTENDO zrobiło sporo medialnego szumu, ogłaszając specjalne porozumienie zawarte z CAPCOM. Porozumienie, dotyczące produkcji pięciu całkowicie nowych gier na GameCube a przygotowanych w formie exclusive u na "kostkę". Jak się później okazało z tej "wielkiej piątki" status wyłączności na GCN-a posiada tylko RE 4 a jedynym poza nim naprawdę godnym uwagi tytułem jest P.N.03 to strzelanina, gra akcji. Banalna jak większość ujęta w ramach gatunku? Zaiste, taka z pewnością by była gdyby nie sylwetka Shinji Mikami małego, żółtego ludka z CAPCOM mającego na koncie m.in. serię RE i pierwszą część DEVIL MAY CRY. Ta babeczka na zdjęciach to Vanessa Schneider, poprzez ręce której unicestwić będzie dane szereg rozmaitych, zmechanizowanych przeciwników - futurystyczny styl jest wszechobecny i przewija się przez całą grę. W dostępnym na dzień dzisiejszy dla prasy demie szarpnąć idzie pierwszy poziom czysta akcja, szybkie przemieszczanie się po korytarzach likwidacja wroga i zero jakiegokolwiek pomyślunku czy prostych zagadek. Arcade. Widok mamy zza plecow, ale oblozenia pada jest niczym w rasowym FPP - oba analogowe przyciski umożliwiają sidestepowanie, poza



Producent: CAPCOM
Data wydania: 2003



tym pod D-pada można przypisać funkcje atakow/ strzałów specjalnych. Jest bajerencko zrealizowane przyleganie do ściany/ chowanie się za winklem i możliwosc oddawania strzałów nie wychylając się z ukrycia. Przy okazji uproszczono taz do bolu system celowania. Vanessa automatycznie namierza wrogie jednostki. W miarę zaliczania kolejnych misji dochodzą upgrade y uzbrojenia oraz pancerze sterowanej kobitki, de facto ubrania ma całkiem niezle opinające zgrabne ciało. Z worka z wadami P.N.03 sporo brakuja do najpiękniejszej obecnie gry na GaCka METROID PRIME, a główny zarzut sprowadzam do bardzo podobnych, często powtarzających się obiektow. W zasadzie pomykanie w środku budynków to wciąż te same korytarze i pomieszczenia. Lepiej jest na zewnątrz, gdzie dochodzą niezłe efekty świetlne a i horyzont sięga wręcz nieprzyzwoicie daleko. nie ma mowy o dorysowującym się otoczeniu. Japonia bawi się od 27 marca premiera amerykańska z lakonicznym terminem "wiosna". O Europę nie pytajcie bo przy takie polityce NINTENDO jak dotychczas, to zagremy pewnie gdy w KKW szarpac będą już w drugą część. [shiva]





Kolejny 'future racer' na GC

Tube Slider

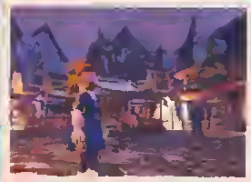
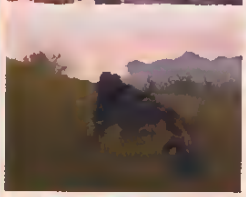
W temacie future racerow dokonano wiele. Niestety, GameCube nie może się poszczycić pokaźną biblioteką tego typu tytułów. Sytuacja powinna ulec radykalnej zmianie, bowiem oprócz zapowiedzianej XGRA, 'kostka' dostanie również TUBE SLIDER, w charakterze exclusive. Gra wyraźnie wzorowana jest na kultowym F-ZERO, tyle że już teraz, przed premierą widać iż do pięt jej nie dorasta 10 torów w kształcie rury (niczym w ROLLCAGE) można śmigac po "ścianach" oraz "suficie") 15 dostępnych pojazdów antygrawitacyjnych, dopalacze. Nie brzmi specjalnie zachęcająco, nieprawdaż? Być może dlatego, ze za wydanie odpowiedzialna będzie grupa NEC, mająca ostatnio niewiele wspolnego z rynkiem gier wideo. Jako ze trasy mają obfitowac w szykany, niczym w WIPEOUT pojazdy będą wyposazone w hamulce powietrzne - dodatkowy element zręcznosciowy, w założeniach rajcujący. Na dostępnych materiałach wideo zauważyłem, ze animacja zapyla



wystarczająco szybko, zbyt wiele nie można zarzucić dynamice, gorzej ma się kwestia power-upow. Oprawa graficzna ładna, aczkolwiek TUBE SLIDER przytłacza designem - nie wiem jak to precyzyjnie określić, na myśl przychodzi mi "wszystko na jedno kopyto". Zaletą TS będzie z pewnością Multiplayer dla 4 Graczy na Split Screenie - jeśli tylko engine dźwignie takie obciążenie i nie będzie się krztusić animacja, to z pewnoscią skutecznie przylgną do "kostek" wielbiciele tego typu rozrywki. Hitu na pewno nie będzie, aczkolwiek warto pamiętać o tym tytule. Premiera w Japonii "na dniach", odnośnie edycji USA/PAL nic nie wiadomo. [hiv]



ROBSON
www.robson.pl
szukaj co miesięcznej oferty promocyjnej na naszej stronie www.robson.pl
PlayStation
NISKA CENA
• SPRZEDAŻ KONSOL
• AKCESORIA
• GRY SPRZEDAŻ SKUP WYMIANA
• PROFESJONALNY SERWIS
"GWARANCYJNY I POGWARANCYJNY. POPRAWKI PO SERWISANTACH"
• DOSTAWA TOWARU W CIĄGU 24h NA TERENIE CAŁEGO KRAJU
• RATY 0% PIERWSZEJ WPŁATY
• GWARANCJA NA WSZYSTKIE ARTYKUŁY
UŻYWANE 30% TANIEJ
GAMECUBE
GAME BOY
PlayStation 2
NAJWIĘKSZY WYBÓR GIER I AKCESORII
01-466 Warszawa, ul. Powstańców Śląskich 106D, tel./fax: (022) 436 19 66, 501 151 101, SERWIS: 501 08 44 88
zapraszamy od poniedziałku do piątku w godzinach 11.00-19.00 e-mail: robson@robson.pl





RPG • Microsoft Game Studios (Big Blue Box) • data nieznana

Fable

Kojarzycie nazwę "Project Ego"? Tak, tak - FABLE to ten sam RPG, który według wszelkich zapowiadzi ma zmienić oblicza owego gatunku. Kojarzycie Petera Molyneuxa? Zgodza się - ten tworca wielkich pecetowych hitów, takich jak choćby "Bleck & White", to główny realizetor wizji breci Cartar, której owocem stać się ma tytulowa gra Wielkie obietnice i wielkie nadzieje towarzyszą powstawaniu tej pozycji i jak na razie wynika, ze doczakamy się naprawdę czagoś, czego jeszcze w histori gier nie było. Premiera FABLE przesuwana była juz chyba z dziesięć razy, co świedczyć moze o ogromie pracy, jaka jast w to dzieło wkładane... mam tylko nadzieję, że na tym ciągłym oczekiwaniu się nie skończy. A o co właściwie w tym FABLE chodzi?

Wyobraźcie sobie świet, w którym mozna robić doslownie wszystko, i środowisko, w które mozna bez ograniczeń ingeroweć, lecz każda akcje pociąga za sobą określone konsekwencje. Wyobraźcie sobie mieszkańcow tego świata - zarówno harujących w polu wiesniaków, jak i lokalnych herosow, a kazdego z nich odmiennego pod względem charaktaru i róznie reagującego ne zachowanie Gracza. Wyobraźcie sobia zmianę pór dnia, pór roku i ciągły upływ czasu powodujący starzenia się bohatara i wszystkich napotkanych postaci. Wyobrażcie sobie... symulację zycia? Wszystko na to wskazuje - ambicją gości z BIG BLUE BOX było zapewne stworzenia symulatora świata tantasy, w którym Gracz nie tyle steruje bohataram, co w pełni utozsamia się z nim, gdyz wszystko zalezy tylko i wyłącznie od jego decyzji. A kim ma być ów bohater? To po prostu piętnastoletni młodzien, który wyrusza na poszukiwanie zebójców swoich rodziców, a w razultacia mierzy się za złem zagrazającym całej krainie Albion. Zalozenia, jak widać, są proste, lecz bynajmniej nie ograniczające naszych poczynań. To wyłącznie dzięki nam chłopaczek ów moze wyróść na straszliwego, budzącego strach



wojownika albo na poczciwago, ezanowanago przez wszystkich maga (lub na odwrót). Mozemy ratować księzniczki (o ile takowa będą) albo "profilaktycznie" wyzynać całe wioski. To, czy zrobimy z gostka ucielesnienie dobra, czy zła, wpłynie bezpośrednio na jego wygląd, zmieniający się równiez pod wpływem innych czynnikow, np. częstago lub rzadkiego przabywania na słońcu, czy tez skutkiem ran odniesionych w boju (blizny). A jeśli juz jestesmy przy tym - to starcia mają być prowadzone oczywiście w czasie rzeczywistym, lecz w przeciwienstwia choćby do takiego MORROWINDa poprzez specjalnia opracowany, wzorowany na bijatykach (!) system walk. Oprócz opanowania wszystkich ciosów i metod ataku (z czasem bohatar uczy się nowych) czeka nas również opracowania odpowiednich strategii walki z różnymi przeciwnikami, choć czasem i to nie wystarcza, a wtady pozostaje omijania zagrozenia szarokim łukiem lub negocjowanie, a newet przyłączenie się do takiej np. bandy zbójcow. Kolejny ukłon w stronę realizmu i swobody rozgrywki, zresztą nie ostetni. Swoim postępowaniem wpływać będzie mozna zarówno na reakcje i stosunek zamieszkujących krainę postaci (NPC), jak i na samo otoczenie (przyrodę). Jeśli źla potraktujemy napotkanego właśniaka, to następnym razem skrzyknie kumpli aby nam obić mordę, a jeśli zetniemy młody pęd, to juz nie wyrośnie z niego wielkie drzewo. Odpuszczenia sobia przygod calem wybudowania domu i zamiaszkania w nim (mozna będzia nawet zalozyć rodzinę!) spowoduje, ze cel gry - pokonanie zagrazającego zła - osiągnie inny, sterowany przez system gry bohater interaktywny, realistyczny, niespotykany - takie wnioski wysnuc mozna z informacji na temat FABLE i az trudno to wszystko sobie wyobrazić, zwłaszcza ze będzie to śmigeć w niaspotykanie dopracowanej oprawie graficznej, którą podziwiać mozecia na screanach. A lie nam jeszcze przyjdzie czakać na ów xboxowy super-hit - nie chciałbym prorokować zwazywszy na owo ciągla przekładanie daty premiery, lecz mam nadzieje, za jak nejkrócaj □ [star]






Szybka piłka w odpowiedzi na DOAX

Beach Volleyball PS2



Trudno uniknąć oczywistych porównań z ostatnio wydaną grą TECMO, wszak obie pozycje w teorii traktują o siatkówce plażowej, w praktyce zaś zerują na najniższych męskich instynktach. Innymi słowy, rozebrane, konkretne babeczki są tu głównym priorytetem, mniejszym zaś samo przerzucanie piłki na drugą stronę. Z pewnością jednak znacznie bliżej BEACH VOLLEYBALL do symulacji gry w siatkę plażową - są standardowe w przypadku produkcji tego typu tryby zabawy (mistrzostwa, zwykły mecz, trening, arcade), ponadto zmagania odbywają się tylko w typowych dla owego sportu miejscach - plaże mniej lub bardziej znanych nadmorskich kurortów. Do tego dorzuć realizację wzorowaną na telewizyjnej, z 'cut scenkami' ukazującymi radość/irytację zawodniczek, najazdy na publiczność czy wreszcie powtórki. Dziewczyn ogółem jest czternaście, zróżnicowanych nie tylko pod kątem predyspozycji ciała, ale i statystyk je opisujących. Jedna lepiej serwuje, inna z większą precyzją przyjmuje piłkę. Kobietki przyodziewać można będzie w różnego rodzaju gadżety (okulary, czapki, opaski itd.), ba, zaistnieje nawet możliwość zmiany koloru skóry czy sposobu uczesania. ACCLAIM nie ukrywa, że tworząc główny tryb zabawy, nazwany Spring Break, opierało się w dużej części na bardzo podobnej opcji cechującej obie części VIRTUA TENNIS z obozu SEGI. W miarę rozgrywania kolejnych meczy odblokowujemy różne bonusy, dochodzą mini-gry, a postać naszej zawodniczki zyskuje punkty/umiejętności. I jak tak patrzę na pierwsze obrazki, to nasuwają mi się dwa spostrzeżenia: wizualnie bez szans by się zbliżyć do DOAX, grywalnościowo zaś może być miło. Zwłaszcza dla oka □ [shiva]



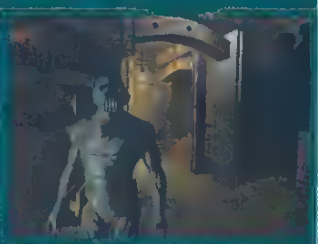




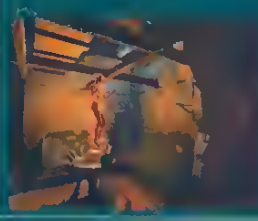
Producent: ACCLAIM
Data wydania: SIERPIEŃ

Gra świateł lepsza niż w SPLINTER CELL?

Deus EX: The Invisible War



Sequel jednej z bardziej złożonych gier akcji FPP zmierza na Xboxa. Ciężko pracujący ludzie z ION STORM obecnie dopieszczają dwie rzeczy - grafikę (przesiadka z PS2 na X-a) oraz system zarządzający środowiskiem otaczającym Twoją postać. Zostańmy na chwilę przy tym drugim. Otóż w grze natrafisz na wiele postaci: neutralnych chłopków budujących bazę odruchów związanych z Twoją osobą, łowców reagujących na Twój głos (rzucasz im odpowiedniego, elektronicznego wabia i rozwalasz jak młode indory!), czy chociażby roboty naprawiające co popadnie. Koledzy mogą uruchomić zepsute drzwi, podnieść wydajność pancerza, ale także np. naprawić część lokacji (np. działka laserowe), którą pieczołowicie wcześniej niszczyłeś. Trzeba więc będzie myśleć, mając na uwadze zmienność otoczenia! Oprawa z kolei ma walić Cię w przeponę, wykorzystując technikę dynamicznego oświetlenia i modyfikacji cieni (a'la SPLINTER CELL). Używasz miotacza ognia, wokoło biegają przeciwnicy, pękają ezyby, smugi przebijają się przez atelowe rusztowania... Światło i cień w drugim DEUS EX będą po prostu tańczyć. Do tego dochodzą świetnej jakości tekstury, skomplikowane projekty postaci, zaawansowane fizyka (jeśli zabijesz kogoś np. na schodach - jego ręce i nogi będą odpowiednio zwisać), model rozwijanie umiejętności własnego koleżki (lub laseczki), no i oczywiście pełna konspiracji, mroczna fabuła. Czy to wszystko nie wystarczy, by zebrać Cię w rok 2030 i zniszczone tu Chicago, Kair, Egipt, Arktykę, aż po Niemcy?! Trzeba tylko doczekać do grudnia 2003. Ech! □ [myq]



Producent: ION STORM
Data wydania: GRUDZIEŃ 2003

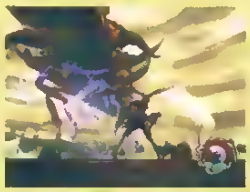


Dynamiczna wyzynka!

Otogi



Masz Xboxe głęboko w 'czterech-literach'? HALO, DOA XBV, SPLINTER CELL i MORROWIND to nie wystarczające argumenty na kupno konsoli, która bez wątpienia ma kolorową przyszłość? Trzymaj się bowiem nadchodzi OTOGI - efektowna młócka z półki action-slash, z naleciaiościami eRPeGa Za developing odpowiada grupa FROM SOFTWARE (hm), niestety, od razu muszę Was zasmucić: gra zawita jedynie w Japonii (chociaz wiarygodne zródła donoszą, lż w kwestli 'wersji zrozumiałej' zmieni się coś pod koniec roku) OTOGI to przede wszystkim szybke dynamiczna ostra wyrzynka, z akcjami których nie powstydziłby się twórcy DEViL MAY CRY - wszystko w nieco zeschizowanych japońskich klimetach Głównym bohaterem jest Raiko - wojownik na wzór samuraja (choć porusza się raczej jak ninja), którego celem jest eliminecja wszystkiego, co zakłóca spokój Zadna febularna rewolucja, e jednak cięcie, chlastanie, wyrzynanie i efaktowne wykańczanie demonow sprawia wiele satysfakcji i radości - walka jest dzika i praktycznie bezustanna Co najwazniejsze, sposobem rozgrywki glerka przypomina GUNVALKYRIE - ze względu na "powietrzny" sposób walki i poruszanie się. Proste kombinacje ciosów + czary magiczne (ogólnie 4 rodzaje, podzielone na 3 levele - im wyzszy, tym bardziej śmiercionośny czar) a do przebrnięcia będzie ponad 30 poziomow Graficznie zapowiada się niezwykle ciekawie - wszelakie efekty podczas walki, wybuchy, rozbłyski roblą ogromne wrazenie! Naprawdę WARTO





Producent: FROM SOFTWARE
Data wydania: KONIEC 2003



zwrócić uwagę na tę obiecującą grę, bo moze być kolejnym 'kilogamem' przawazającym szalę ne korzyść Xboxa. No i do tago x-ciusive ...□ [play]

Wyginanie blachy on-line

Destruction Derby Arenas



Moment wydanie pierwszej części DESTRUCTION DERBY (PSX, Saturn) nieodłącznie kojerzę z początkami obu wspomnianych platform. Gre było genialne w swojej prostocie, niezwykie klimetyczne, wciągsjąca, widowiskowe. Późniejsze odsłony serii - łącznie z ostatnią, DD RAW (PSX) - nie miały już takiego powera i... tak prawdę powiedziawszy średnio wierzę w eukces DD ARENAS. Pierwotnie planowana ne N64, zmierza właśnie ne drugiego Pieja, co notebene widać dobrze po pierwszych zdjęciach - kiepskie, przesadnie rozmyte tekstury i proste obiekty Europejski oddział SONY ustami developera STUDIO 33 zapewnia jednak, że prace potrwają jeszcze kilke miesięcy i w ostatecznej formie gra będzie dużo ładniejsza. Siłą omawianej pozycji jest rozgrywke w trybie wielcosobowym, za pośrednictwem Internetu. W zmageniech uczestniczyć będzie mogło aż do szesnastu Graczy jednocześnie, e całość umiejscowiono na potężnych, zamkniętych



(i tytułowych) arenach. Cel: utrzymać wóz ne chodzie i wyeliminować z walki pozostałych. Autorzy piszą o wprowedzeniu wielopunktowego systemu zniszczeń - blisko dwudziestka elementów czułych na zderzenie - dobrze zapowiada się również epecjalny ranking on-line dla najlepszych. Nie ustalono jeszcze konkretnej daty premiery, eczkolwiek .. najwcześniej stawiam na jesień, wszak do tego czasu może SONY łaskawie wreszcie wprowadzi rozgrywki sieciowe ze pośrednictwem PS2 w Europie (zapomnijcie o dacie 14 marca, kolejne opóźnienie - patrz "Piguła").□ [ehiva]



Producent: SONY (SCEE)
Data wydania: 2003

Piguła... krótko i na temat

Moze Myszaq będzie wiedział z czego się biorą te chore tytuły gier, w które grywa... Hmm cos ubrane w nazwę WAKEBOARDING UNLEASHED FEAT SHAUN MURRAY planuje z początkiem wakacji wydać ACTIVISION. Wakeboarding to dyscyplina polegająca na pomykaniu na desce podpiętej do zasuwającej z dużą szybkością motorówki - raz jesteś na wodzie raz w powietrzu Zabawa sprowadza się do wykonywania różnego rodzaju ewolucji i trików omijaniu przeszkód oraz całej gamy innych dziwnych rzeczy, co się powinno większości Graczy spodobać to niezle odwzorowanie wody I w gruncie rzeczy nic poza tym [shi]



Sporty rozgrywane na piesku to nie tylko słońce i rozebrane laski To także rywalizacja, notabene ciekawa i całkiem wciągająca Skupiając się właśnie na sporcie, a nie efektownych pannach (vide DOAX BEACH VOLLEYBALL), wydawca ukryty pod nazwą WANADOO majstruje w swoich studiach PRO BEACH SOCCER, grę przenoszącą nas w klimet gorących brazylijskich plaz Tytuł opiera się na licencji BSWW (Beach Soccer Federation) i pozwoli zagrać w piłkę kopaną właśnie na gorących piaskach plaz np w Rio Główne cechy: proste sterowanie komentarz na zywo przez dejota (!), zmienne pory dnia i ponad tysiąc ruchów złapanych techniką Motion Capture Wstępnie III kwartał bieżącego roku, PS2 oraz Xbox. [shi]



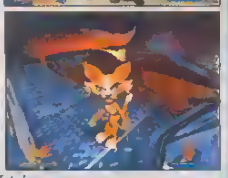


Nowopowstała polska firma JAWORYFONY podpisała z MICROSOFTem umowę licencyjną, dzięki której została kolejnym oficjalnym developerem pszącym na konsolkę giganta z Redmond Pierwszą polską grą na Xboxa będzie symulator popularnego w naszym kraju "malucha", czyli Fiata 126l Wydawcą został SONY, a tymczasowy tytuł brzmi NEED FOR SPEED THE BEST POLISH CAR Z już potwierdzonych trybów zabawy na pierwszy plan wybija się głównie kanara, uskuteczniana pośród tras umiejscowionych w różnych rejonach Polski (m in. okolice domu zdrojowego w Ciechocinku) (HIV z ostatniej chwili - będzie również rynek w Szczebrzeszynie!). W sklepach najwczesniej jesienią [shi]



Nowa platformówka od chłopców z GAMES EVOLUTION Developing ruszył ne wszystkie trzy platformy nowej generacji, a gre nezywac się będzie SPOTSWOOD & ERIC Ten pierwszy jest psem, drugi kotem - oboje widoczni na zdjęciach Niezła grafika i nic poza tym, takie są pierwszy komentarze - po części dlatego, ze w dobe mistrzow gatunku pokroju RATCHET & CLANK trudno będzie S&E zaistnieć Nie znany jest jeszcze wydawca ani ewentualna data premiery będzie to mieć miejsce nie wcześniej jednak niż pod koniec bieżącego roku [shi]





Pierwszy bilerd na GaCka, moze to kogos z Was zainteresuje Developerem jest mało znane GRAPHIC STATE nomen omen szukające obecnie wydawcy dla owej gry (prawdopodobnie zostanie nim Big N) EXTREME POOL stawia na szeroko rozumiane symulacyjne podejscie - pełna opcja kanery, treningu, rozmaite środowiska w których przyjdzie się zmierzyć i podobno znakomita fizyka zachowania się bil. Graficznie całkiem nieźle, zadbano o sporą liczbę polygonów, przy czym przy konkurencji w postaci WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER (CODEMASTERS PS2 i Xbox) wypada tylko tak sobie (...) PS Będzie tez wersja na drugiego Soniaka, daty wydania brak [shi]



Nie wszyscy pracują w pojedynkę

SWAT: Global Strike Team

Gratka dla miłośników skradanek próbujących jak najwiarniej oddać akcje jednostek antyterrorystycznych, ot, choćby pokroju tytułowej SWAT. Bleszakowe propozycje producenta, mimo że nie pozbewione wad, w dużej mierze czyniły to udanie - atąd optymizm na myśl o wersjach konsolowych. Suche fakty mówią o ponad dwudziestce misji przeprowadzanych w różnych rajonach świata, m.in. odbijanie zakładników, ochrona VIP-ów, zwykłe likwidowanie pomyleńców walczących w imię chorych idei (vide misje poruszająca motyw islamistów), a całość doprawiona zostanie mapami przeznaczonymi do rozgrywki wieloosobowej. W grę wchodzi dzielony ekran przy zabawie we dwójkę, w kooperacji,







ponadto planowany jest taż rasowy Deethmatch (4 świrów). (...) Gry taktyczne tego typu to przede wszystkim sterowenia, wydawania komend, planowanie i ne sem koniec chwile uwolnienia pokładów adrenaliny objewlająca się azybką, zdecydowoną akcją. W stosunku do peceta nieco uproszczono polecenie, za pomocą krzyżaka wykonuja się podatawowe czynności: otwieranie drzwi, wyważanie ich, osłaniania członków zespołu itd. Znacznie konkretniej brzmi pomysł wydawenia poleceń głosam, korzystając z voice communicatora, przy czym na dzień dzisiejszy nia wiadomo jeszcze, czy zostenie on ostatecznie wprowadzony (byłoby miło). Przed kazdą akcją trzeba jeszcze wyposażyć kontrolowany team - w praktyce dwie dwójki, w akład których wchodzi snajper oraz gość od zagadnień taktycznych - w broń i akcesoria. Inna sprewa, że to ostatnia sprowadza się do zaaplikowanie gościom granatów dymnych, shotguna i kerabinu maszynowego, akutecznych zawaze, niezależnia od rodzaju aktualnego zadanio Ahe, plusem bankowo będzie niezle wykonanie, z uwagi na już dobrze prezentujący się engina □ [shiva]

Producent: SIERRA
Data wydania: 2003

Piguła...krótko i na temat

Intrygującym określeniem połączenia najlepszych cech BURNOUT oraz ROAD RUSH reklamuje swoją najnowszą ścigałkę motocyklową ACCLAIM Gre po-



wstaje w studiach znanego developera CLIMAX i ukazać się powinne na rynku już 13 maje pod nazwą SPEED KINGS Ruch uliczny, wizualizacje zniszczeń, dopałki, mocno zręcznościowy model jazdy oraz łącznie osiem trybów zabawy - to w skrócie najwazniejsze cechy Równolegle z wersją PS2 pojawią się tez konwersje na GCN-a i Xboxa [shi]

Cieplej się robi na sercu widząc ten tytuł; to był dokładnie rok 1995, początek popularyzacji napędów CD-ROM w komputerach osobistych FULL THROTTLE, jedna z pierwszych i lepszych przygo-



dówek zapisanych w formacie CD, doczeka się tuż po wakacjach oficjalnej kontynuacji Niestety (a moze stety?) autorzy w wyrazny sposób odsunęli się od założeń pierwszej cześci - nie me juz mowy o przygodówce teraz jest rasowy action-adventura Więcej biegania, więcej pojedynków, trochę elementów wyścigowych uskutecznianych tutaj na motorach, a wszystko z delikatnym dodatkiem prostych zagadek Premiera we wrześniu na wszystkich platformach [shiva]

UBI SOFT przedstewiło szczegóły dotyczące opcji link (połączenie GC z GBA) w konwersji SPLINTER CELL, planowanej przez wydawcę na maj W momencie podłączenia handhalda do "kostki" na tym pierwszym wyświetlać się będzie specjalny radar/mapa, ponadto mozliwe będzie odpalenie z pozycji przenośnej konsolki specjalnych broni To nie koniec po ukończeniu gry, za pomocą GBA odblokujesz jeszcze pięć nowych poziomów [shi]

Oto zestewienie najciekawszych gier jak wydawcy niemal na sto procent zaprezentują - w mniejszej lub większej formie - podczas nadchodzących coraz większymi krokami (14 - 16 maja, Los Angeles) targów E3 To tylko przedsmak, bo tak naprawdę podczas imprezy wypłynie jeszcze wiele innych, nie ujawnionych do tej pory tytułów Ech, palce lizać!

CAPCOM:
Dino Crisis 3 (Xbox)
Onimusha 3 (PS2 CAPCOM)
Resident Evil Dead Aim (PS2)
Resident Evil 4 (GCN)
Resident Evil Online (PS2)

EIDOS:
Deus Ex 2 Invisible War (PS2 Xbox)
Hitman 3 (nie potwierdzone platforma)
Soul Reaver 3 (PS2)

EA:
Alien vs Predator (PS2, Xbox)
Medal of H Rising Sun (PS2 Xbox, GCN)

INFOGRAMES:
Driver 3 (PS2, Xbox GCN)
Enter the Matrix (PS2, Xbox, GCN)

KONAMI:
Metal Gear (GCN)
Metal Gear Solid 3 (PS2)
Silent Hill 3 (PS2)

SQUARE ENIX:
Dragon Quest VIII (PS2)
Final Fantasy Crystal Chronicles (GCN)
Final Fantasy XI (PS2)
Final Fantasy XII (PS2)

NAMCO
Ace Combat 5 (PS2)
MotoGP 3 (PS2)
New Ridge Racer (PS2 Xbox, GCN)
Tekken 5 (brak potwierdzonej platformy)
Time Crisis 3 (PS2)

NINTENDO:
1080 Avalanche
Donkey Kong (GCN)
Mario 128 (GCN)
Mario Golf (GCN)
Mario Kart (GCN)
Mario Tennis (GCN)
Metroid Prime 2 (GCN)
Pikmin 2 (GCN)

SEGA:
F Zero (GCN)
Sega Rally 3 (nie potwierdzona platforma)
Virtua Cop 3 (Xbox)
Virtua Fighter 4 Evolution (PS2)
Virtua Fighter Quest (GCN)

SONY:
Gran Turismo 4 (PS2)
Ico 2 (PS2)
Jak & Daxter 2 (PS2)
Syphon Filter Online (PS2)
Ratchet & Clank 2 (PS2)
Sly Racoon 2 (PS2)

TAKE2:
GTA San Andreas (PS2)
Mafia (PS2, Xbox)

TECMO:
Dead or Alive 4 (Xbox)
Dead or Alive Code Cronus (Xbox)
Ninja Gaiden (Xbox)

URI SOFT:
Harvest Moon A Wonderful Life (GCN)
Nightmare Creatures 3
Angel of Darkness (PS2, Xbox, GCN)
Splinter Cell 2 (Xbox)

MICROSOFT:
Fable (Xbox)
Halo 2 (Xbox)
Men of Valor: Vietnam (Xbox)
Project Gotham Racing 2 (Xbox)
True Fantasy Live Online (Xbox)

ul. Kośnego 48/1
45-372 OPOLE
(0 prefiks77) 456 50 54
0603 07 08 07

sklep polecany przez:
PSX.NET.PL



www.namax.com.pl

GRY I AKCESORIA DO PLAYSTATION

Katalog z ofertą bezpłatny

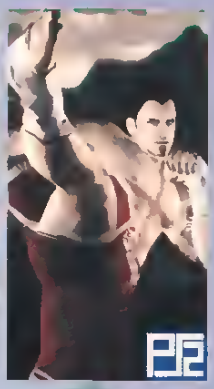
NAMAX





- gry i akcesoria do PlayStation
- przyjmujemy gry w rozliczeniu na PS2 i PSX-a
- przy zakupie lub wymianie gier na PSX-a powyżej 200,00 dołączamy upominek gratis
- stały koszt przesyłki 5,00 zł
- na wszystkie gry dajemy 100% gwarancji
- gry już od 40,00 zł

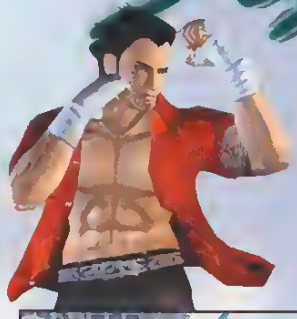




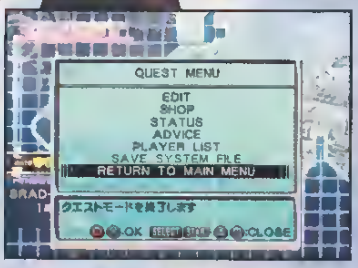
Dotychczas było wiadomo, że ani Xbox ani GameCube nie otrzymają swojej wersji VF4 Głośno jednak swego czasu się zrobiło o tym, jakoby następca VF4, VIRTUA FIGHTER 4 EVOLUTION miał rzekomo zostać wydany jako tytuł exclusive na X-a - ku uciesze posiadaczy tej maszynki i jednocześnia wialkim lemencie ze strony posiadaczy PeeSdwójek. I co się okazało? Klasycznie, było to tylko zwykłe zamieszanie i wiele hałasu o nic. Po półrocznym opóźnieniu w stosunku do automatów, VIRTUA FIGHTER 4 EVOLUTION wyszła w Japonii na PlayStation 2, a nasza Redakcja zdążyła otrzymać egzemplarz tej gry przed zakończeniem prac nad bieżącym numerem. Przyznam szczerze, że nie było mi dana zbyt dużo czasu na bliższe zapoznanie się z tym nowym tytułem pretendującym do korony na polu bijatyk w dodatku w mocno zaśniętej japońskimi "krzaczkami" wersji, stąd zamiast recenzji będzie swoistego rodzaju beta-test i opis pierwszych wrażeń...

Virtua Fighter 4 EVOLUTION

VIRTUA FIGHTER 4



Słowem wstępu czym jest VF4 E? Teoretycznie można byłoby to określić mianem rozbudowanej VF4, jakby jej nowej edycji. Takie postrzeganie tego tytułu jest jednak błędne - VF4 E to PRAWIE kolejna część serii, której naprawdę niewiele brakuje do "piątki" przy tytule. Jak wiadomo, bardzo łatwo jest wskazać, czym różniły się kolejne części w serii VF, wszystko było tworzone na zasadzie dwie nowe postacie + nowe ciosy dla znanej już gwardii + zmiany i nowości w systemie walki + grafika przewyższająca wszelką konkurencję, wyznaczająca nowe standardy. Do ochrzczenia VF4 E mianem VF5 brakuje w sumie tak naprawdę tylko wyraźnego skoku w kwestii oprawy graficznej i znaczących zmian w systemie walki. Cała resztę VF4 E posiada - mamy dwie nowe postacie (judoka Goh Hinogami oraz kick boxer Brad Burns), a poprzedni zawodnicy nauczyli się nowych technik, niektóre zagrania zostały zastąpione innymi, pozmieniała się też charakterystyka co poniektórych starych ciosów. Krótko o nowych fighterach tak jak wspominałem o tym w "Kąciku...", rzeczywiscia Goh jest ciężką do opanowenie postacią, posiadającą jednak olbrzymi potencjał rzutów itp., oraz ciosów wywołujących rozne efekty (odmiany crumble itd.) Brad z kolei, wbrew pozorom, nie jest jakąś wariacją Vanessy, a w trakcie walki może po wielu ciosach wykonywać coś jakby "swaye" niczym Steve z TK4. Zmiany dotyczące starych postaci nastąpiły w bardzo rożnym stopniu: podczas gdy Wolf ma tylko kilka nowych zagrań (w tym rzuty lazącego przeciwnika oraz tajemniczy "roar" - na krotko wyrzuca ręce do góry i jeżeli zostanie podczas tego uderzony traci nawet energii będzie mógł odpowiedzieć specjalnymi zagraniami) tak Jacky'emu przemodelowano gdzies tak połowę dostępnych ciosów. Da się wyczuć kilka tendencji: jest coraz mniej ciosów solidnie zbijających z nóg i prawie każda postac dostała jakieś dodatkowa "postawy" (vide Vanessa - doszło jej Offensive Stance, jak i tackle odpalane w różnych momentach, po którym ma możliwości okładania przeciwnika w podobny sposób, jak ma to miejsce w walkach UFC). Generalnie można stwierdzić jedno VF4 E naprawdę solidnie różni się od VF4 i... UCZYMY SIĘ OD NOWA.





Co z pewnością ucieszy wielu maruderów zgodnie z zapowiedziami, AM2 po lepszym zaznajomieniu się z architekturą i możliwościami PS2, w ładny sposób rozwiązało problematyczną kwestię ellesingu. Tak wyraźne w VF4 ząbki odeszły w zapomnienie (chociaż na siłę gdzieniegdzie można się jeszcze ich dopatrzyć). Tryb "Quest", który zastąpił "Kumite" jest po prostu STRZAŁEM W DZIESIĄTKĘ! Walki w różnych salonach, uczestnictwa w turniejach (Iron Fight, Survival Tournament, Wall Death Match...), poprawiona inteligencja komputera, naprawdę ZNACZNIE więcej przedmiotów i wszelakich pierdołek (kompletowanie kilku rodzajów znaczków), specjalne wygrane i kasa, za którą można kupować różne rzeczy - niestety, w japońskiej wersji nie da się rozszyfrować, o co biega z różnymi opcjami, a tych jest naprawdę sporo. Jednak już teraz ten tajemniczy w wielu aspektach "Quest" robi IMPONUJĄCE wrażenie. I to tyle - na razie ciężko więcej powiedzieć o nowej VF. Na sprawdzenie niuansów zmian i ocenę, czy wpłynęły one korzystnia na grę, potrzeba jeszcze trochę czasu. Akurat do ukazania się wersji USA/PAL, kiedy wszystkia dodatkowe tajemnice skryte za japońskimi krzeczkami zostaną odsłonięte. **Wstępna ocena - 9+** [kali]







Z PRZYMRÓŻENIEM OKA SŁÓW KILKA O LINIOWOŚCI

(czy jak to się tam nazywa)

Ileż razy zdarzyło Ci się cicho przekląć pod nosem, gdy właśnie męczony tytuł nie pozwolił uczynić rzeczy o jakiej zawsze marzyłeś? Bo takie dajmy na to zdziwienie w czapę nierozważnego handlarza, który ma w repertuarze dwie kwestie na krzyż i uparcie odmawia odpowiedzi na pytanie - wydawałoby się czynnością niemalże podstawową. Nic bardziej mylnego. Po prostu nie mozesz tego zrobić i już. Gorzej nawet - choćbyś w obliczu kolejnej niechybnej (a jakze) zagłady właśnie eksplorowanego świata wymyślił tysiące cudownych sposobów rozprawienia się z niedobrym bossem - niewazne, los jest niaubłagany. Nagle na wiele ścieżek zapadną magiczne zapory uniemożliwiające przejscie, a w powietrzu w niewiadomy sposób wygenerują się interesująco sformatowane napisy. "chwilowo przejścia nie ma". Pocieszę Cię, nie jesteś ani pierwszym, ktory się nad tym głowił, ani też problem nie jest pierwszej świeżości.

Gry wideo umocniły już swą pozycję nieodłącznego elementu medialnego pejzazu. Nie mogą być dłużej traktowane jako ciekawostka, nowinka, niszowa zabawka egoistycznych snobów. Kultura audiowizualna ciągle się rozwija, a pojawienie się naszej ulubionej formy rozrywki było wynikiem ewolucji odbywającej się w jej obrębie. Od momentu gdy na kawałku płótna ozyły fotografie, największa zmiana dotyczyła sposobu odbioru ruchomych obrazów. Początkowo widz siedząc w ciemnej sali kinowej mógł jedynie oglądać wyświetlane filmy bez możliwości jakiejkolwiek ingerencji (no, mógł ewentualnie przemodelować powierzchnię ekranu jakimś ciężkim, rzuconym przedmiotem). Pojawienie się telewizji wprowadziło pewne nowe elementy, m. in. programy w których prezenter zwraca się do widza, jakieś "audio-tele" pozwalające niby to decydować o emisji konkretnego filmu i tym podobne praktyki dające złudzenie współuczestnictwa. Gdy z kolei telemanakom znudziło się ciągłe podchodzenie do odbiornika i przełączanie kanałów, wykombinowali pilota, który od tej pory stał się nieodłączny w modelowaniu programu TV wedle własnych preferencji. Narodził się chorobliwy nieraz 'zapping'. Wideo z kolei dało możliwość ingerencji w strukturę komunikatów - dzięki możliwości przewijania, czy stop-klatki widz nie był więcej skazany na całkowicie bierną postawę. Teraz, mając do dyspozycji wideo, DVD, satelitę, telewizor z "pipem" i młodszą, posłuszną rodzeństwo, możemy sami decydować o tym, co i JAK chcemy oglądać, wybierając różne wariaty z dostępnych opcji (a rodzeństwo może skoczyć po napoje i przekąski).

Hej, przecież to wszystko pikuś przy naszych ukochanych grach. My to możemy szaleć, nikt nie każe nam w spokoju obserwować jak na ekranie zły pan zabija miłą panią. My po prostu bierzemy sprawy we własne, wygodnie na padzie usytuowane ręce. Prowadzimy bohatera poprzez wykreowany świat czerpiąc wielką satysfakcję, gdy wpływamy na elementy tegoż świata. Taka "swoboda" w kształtowaniu wydarzeń i nie podleganie prawom codziennego życia, jest jedną z ważniejszych przyczyn niezwykłego fenomenu gier. I tego, ze powoli ale nieustannie wypierają one różne formy oglądania na rzecz różnych form grania. Brzmi to tak różowo tylko w teorii, niestety, gdyż w praktyce grając podlegamy szeregowi ograniczeń i narzuconych odgórnie kierunków prowadzenia akcji. Mimo wielu prób, starań i obietnic twórców oprogramowania nie istnieje do tej pory coś takiego jak "gra nieliniowa". Zaznaczam, że odnosi się to w głównej mierze do tych gatunków w których jest nam proponowana pewna historyka, bohater i świat w swoim określonym momencie, względnie strategie oraz Simy pozwalające na określone modelowanie świata. Na tym etapie pomijam MUD-y, sieciówki i papierowe erpegi też,)

Owszem, są tytuły oferujące całe bogactwo możliwości, ścieżek rozwoju fabuły, wariantów wydarzeń i pozostawiające Graczowi swobodę w decydowaniu o swoim udziale - bądź nie - w określonym etapie histori. Mistrzostwem na tym polu moze się pochwalić "Fallout 1 i 2" (PC), które to gry w pierwszorzędny sposób rozszerzyły granice oferowanej Graczom niezależności. Właśnie - rozszerzyły, lecz nie zniosły owych granic. I tak na razie zostało, bynajmniej nie z powodu ograniczeń sprzętowych graniczeń, lecz specyficznych zełozeń gier, które starają się prowadzić swe fabuły do rozwiązania.

Aby można było mówić o pełnej nieliniowości gier, musiałyby ona realizować wzór hipertekstu, obecnego i pożądanego we współczesnej kulturze. Hipertekst zakłada istnienie prawie nieskończonej liczby wariantów i choć nie oferuje w swoim obrębie wszystkich znaczeń, to jednocześnie absolutnie NICZEGO nie narzuca.

Niech do lepszego wyjaśnienie moich lekko (jak własnie sobie uswiadomiłem,) mętnych spekulacji posłuzy przykład. Będąc w Łodzi można odwiedzić tamtejsze Muzeum Sztuki i obadać ekspozycję "Odbicia" Józefa Robakowskiego. Jest tam miska ze szkła powiększającego, w której znajduje się kula. Na kuli naklejone są zdjęcie twarzy ludzkich. Jeśli akurat nie wzbudzi się podejrzeń czujnego kustosza, można podnieść kulę i położyć w dowolnej pozycji, a za każdym razem zobaczymy inny obrazek odbity w

Sciera

sciera@psxextreme.pl

dziedzina: ogólno-arcadowo-wyścigowa

aktualnie męczy: Tenchu 3, Racing Evo., Kung-Fu Chaos



Miałem rację. HIV napisał mi taki komentarz: "gupi, właśnie tak NIE powinno wyglądać recenzja. Dlaczego? Po jej przeczytaniu nic nie kumam. Milion niepotrzebnych informacji, wprowadzających zamieszanie. Hłeczu...". Hehe, na wypadek z góry Was przepraszam, choć zaufanie do tej szui nie mam za grosz. Po ostatniej końcówce pojechałem w trosce o swoją zdrowie na narty. Fajnie było, a jednocześnie uświadomiłem sobie, że moją ulubioną narciarską gra, ALPINE RACER 3 (czyli RIDGE RACER na nartach;) nie maże konkurować z nartami "in real". W ogóle to ostatnio zauważyłem, że pogarsza mi się wzrok, nie zauważam linijek, mam kłopoty z czytaniem, jadąc samochodem widzę mgłę... Starość nie radość. Ale ja się nie dam (zlodując sobie wcześniejszy stan;) Nie zamierzam zostać takim remolem jak NIV (za miesiąc szczęka Wam opadnie, zapewniam!). Podziękowania dla zanki za wsparcie DTP Myszaq, Twój tekst "Lokaja..." wrne rocbewel. Rządzisz. A tak w ogóle to gram w TENCHU: Wolf, w żałobie po skończeniu SPLINTERa (ja chcę wersję na PS2! G. Gobi w wywiadzie dla GamesDomain wiąż podtrzymuje, że gra będzie lepsza niż pierwowzór!). Pogadam o tym z nisiem.

Najdłuższa sesja: ok. 20 godz. przy "Syndykacie" (Amiga) w górach (ze Starem)

Koso

koso@psxextreme.pl

dziedzina: sportowe

aktualnie męczy: The SIMS, PES2, Xenogears



Ostatnio jak to we wtorki-środy-czwartki bywa, kontempluję sobie w telewizji mecz w europejskich pucharach, a tu na dół ekranu wchodzi news bar. Ciekawej treści, natłoczony dodac <Zaraz po meczu magazyn "Interwencje", a w nim rozmowa z Dziadem i Aniołem Śmierci> Hm, czyżbyśmy w Redakcji o czymś nie wiedzieli? Nie, ale w sumie nasz "warszawiak" zmienił ksywę na "Rycerz Dziadów", więc jakiś on nie mo się co martwić. (...) No proszę, "Misiek" za krutkami, a Wisła nadal jest pośmiewiskiem piłkarskiej Europy (ironizuję). Klub tego kalibru, a nie stać go na zamontowanie paru fotelek pod murawą (nadal ironizuję). Shiva, czy Baseful puste tam owieczki? (...) Jako iż w tym miesiącu odpoczęłem od wszelkiego pisania, miałem więcej czasu i na naukę (bez egzaminy...), i na grunie. Po raz kolejny wróciłem do PES2 i wiesz co? Miałem rację, gra jest mocna! (...) Cytat miesiąca (wprawdzie sprzed ponad tobu, ale jednak aktualny): "Panowie, Małysz się skończył" (autor: Loki, "słuński" prorok). Buhahaha! (...) Fenrix, nie chcesz kupić ode mnie osiadłej kubłówki? 17,5 banki i jest Twoja. O nic się nie bój, cyfrowy dyktafon oddałam do lombardu. [koso]

Najdłuższa sesja: 18-20 godzin w Tomb Raider (PSX) - bez Memorki...

HIV

hiv@psxextreme.pl

dziedzina: gł. wyścigi i platformowki

aktualnie męczy: Rayman 3, Stunt Car Racer



Jestem maszyną do grania, jestem maszyną do grania. W minionym miesiącu naparzałem do upadłego, jakoś nie mogłem znaleźć czasu, aby przytwierdzić dzwonek w mieszkaniu kuzno wszyscy na kablach (bezpośrednia zagrożenie porażeniem choć z drugiej strony - od czasu do czasu hazdemu by się przydał porządny wstrząs;). Oprócz kanonkowych kombajnów ukończyłem "C&C Generals" (wszystkie kampanie!), oprócz tego zwróciłem w "Stunt Car Racer" (yupi!), a w tzw. wolnym czasie oddaję się mojemu nowemu nałogowi. Snooker. Chętnych zapraszam na www.wp.pl - Dla Ciebie/Gry Online / Snooker (najczęściej przebywam w "pokoju u Zbycha")! (...) W moim samochodzie padł "komputer" (fatum czy jak?). Świetnie, ma liczyć zaoszczędzę ceny nowego cacka, szkopuł w tym, że auto stanęło na dobre ok. 40 km od miejsca zamieszkania. Smuchu była kupa holowania jeszcze więcej. Nie ma to jak stare zdezelowane fury. (...) Całusy dla mojej żony - jesteś cudowna! (...) Za tydzień pociągnął się mroźny smród, hm? Urban rulz! (...) Życie to gra, a ja jestem maszyną do grania... Zakurzam się za ciągłą porcję crapów jakimi zasypał mnie "gupi" w >>słowniku bluzgów<< szukam stosownych epitetów... Papsy!

Najdłuższa sesja: Ok. 30 godzin - zamiłowany "Wings"

Shiva

shiva@psxextreme.pl

dziedzina: wsio, prócz RPG

aktualnie męczy: PES2, The SIMS



Pokusze się o stwierdzenie, ze horiera jest jak kobieta: przychodzi do tych, ktorzy a nią nie dbają (...) Lekko się zdenerwowałem przy okazji zamieszania związanego z meczem Wisła - Lazio, choć tak myślę, strata logiczne sytuacja pokazała na czym obecnie stoimy - mamy pod Wawelem drużynę walczącą z niezłymi europejskimi firmami, tymczasem stadion przypomina ruiny Koloseum (...) Ostatnio jadąc pociągiem, na trasie Krakow-Katowice, w przedziale bez ogrzewanie, z uciwną klamką, gdzie opóźnienie sięgało już 40 minut, odśwież łem podręczny zestaw rzeczy koniecznych przy podróżach polską kolejo: deska do blokowanie drzwi, aby na kolejny tam i z powrotem przy hezdym ruszeniu i hamowaniu klucz do obsługi urządzeń wagonowych (oświetlenie, ogrzewanie - zawsze brakuje uchwytu), paralizator kujdanki i bron kratka, jeżeli jedziemy w nocy; śpiwór na dolną połowy ciała i suchy kij na gorną, jeżeli wagon ma ogrzewanie nowiewną; strzelbę z celownikiem optycznym, aby ustrzelić tego gnoja, który przed Myślowicami zatrzymuje pociąg, co by mieć bliżej do domu, zapas słodkiej wody, śwaczkę (...) Dostałem w łapki nową część przygod Jonesa... Nie jest źle, ale much Lara pokazała coś więcej, tak bym nie zwątpił ostatecznie w gatunek action-adventure.

Najdłuższa sesja: blisko 30-godzinny maraton w ISS PE (PSX)

Torba

to n@omeda.pl

dziedzina: ostatnio "monkey hunter"

aktualnie męczy: Dark Cloud 2, DMC2, Breath of Fire:DQ



No tak... wysyp mroźnych tytułów i reszta sesji. Mózg jako reakcję obronną wybiera opcję grania przez cz. w tym miesiącu przegięłem... na granicy percepcji mam lekkie przebicia sygnału z rzeczywistości, a na karcie egzaminacyjnej anatkowej wpisuję nazwy skillów z BOF. Powrót do normalności okupuję 15-godzinnym snem, lecz o odpoczynku nie ma mowy... nadzwyczaj poważna małpa psychiatra przekonuje, że powinienem odpocząć. Przy okazji odwiedzam szefowę (a jest) NINTENDO, poznaję całą rodzinkę, a wychodząc z ich domu zauważam, za miesi się na w tym dużym drzewie na pierwszym etapie VEXXa. wracie, na nie? Ja prardzielę, faktycznie trzeba się zdrzemnąć, lecz nic z tego - zafudane małpy prześladują mnie na każdym kroku. W ogóle te małpy to zmyślne stwory w jakimś zoo odstreszą zwiedzających gazami, a w mojej wersji TS2 pokuję na ludzi. Aha, od jakiegoś czasu zbieram chętnych na krucjatę do siedziby CAPCOM w celach zbójecko-instruktażowych. Z drzwi łazienki umocha do mnie Samus, obierając za juz niedługo znowu wypadnę z obiegu. Czuję jakieś drgawki (!?) Na tak... pierwszy w życiu NP to wielka przezycia.

Najdłuższa sesja: FFVII + Tekken3 - 30h; Frankie - omal wtedy nie oślepłem

Myszaq

myszaq@psxextreme.pl

dziedzina: krwawe strzelaniny i ckliwe filmy

aktualnie męczy: Chaos Legion, Tenchu 3, MGS2: Sub., The Mark Of Kri



Hauwę to sobie pan zapakuje w Torbę, dobrze? jak usłyszałem w sklepie. O co chodziło akspedientce? Ciekawe... Ja tom nie wiem. Jest ładnie. W naszym hroju albo rzucają w policjantów łeduhemi naszpikowanym gwiezdnymi albo Wiśniewski strzuca z ekranu. Podnkno się nawet zdenerwować, że go przyrównano do Hitlera za piosenkę "kolna wiadra und motyka" czy jakos tak... Za to gier mimo dość przejściowego sezonu, całkiem sporo - naprawdę można pograć. Motywy leśne w nowym TENCHU bardzo mi się spodobały, a nowy produkt CAPCOM to potężne zaskoczenie - zapraszam do odpowiedniej recenzji! I od razu zdemaskowały się trzy skrzywienia japońskich developerów: młodzieńczy bohaterowie z dziwnymi fryzurami, fascynacja robotami (te z CHAOS LEGION) oraz robienie zombiehomi wszystkich innych (grubych, chudych, kobiety, psy, podobno nawet detektyw Butkowski się załapał!), tylko bron Boże nie Japończyków (nie wnoszę to ukuru! na podstawie najnowszego GUN SURVIVOR)! Ta magodzinwcy! No hmwc chciałem napisać coś na Ścianę, ale w sumie zapomniałem co... Nie spóźnię mi się znowu z tekstami! Eeee, to chyba ma to. Idę zjeść kromkę.

Najdłuższa sesja: 14 godzin przy MGS, podobnie przy GTA3

pLaY

playman@psxextreme.pl

dziedzina: wszystkie dobre

aktualnie męczy: WE6:FE, SH2, uczelnia



Echh... jakże ciężkie jest życie Playmana! Nie dość, że brakuje mi czasu na porządne szarpanie, to na dodatek moja ulubiona rybka popełniła samobójstwo... utopiła się, bidulka! Nic to, przynajmniej odkryłem w sobie super zdolność: jestem jasnowidzem! Przepowiedzianym wynik meczu Wisły z Lazio na 1:2... Bo murowi było ze słuka (słoma?)... Jasne ciekawe przyszłości? Zadzwoń: 5021695?7, 3,5 tipsa (bez VAT) za minutę! (...) Zakończyła się wielka impreza "Playmen Party", z której żywym trupem (?) wyszedł tylko Henzo (smokeski:). Niestety, brakowało na niej mojego "ulubieńca" - Dzindo, przez co ubolewam, za przeproszeniem, jak cholera! A jeżeli chcecie odwiedzić Irak, to zróbcie to czym prędzej, wszak już niedługo mozu on zniknąć z mapy świata... cokolwiek miałoby to znaczyć. (...) Jest już TENCHU 3!!! Co prawda nie miałem okazji pograć, ale na samą myśl dostaję orgazmu:). WE6 FE - jak to gra potrafi wkurzyć! Nie zmienia to jednak faktu, że ciągnie do siebie niczym łowaczki z DOA:XBV. (...) Ostatnio bardzo polubiłem "lody", podawane przez niezwykle "wyjątkową" osóbkę (pozdrowienia! Liczę na więcej:). (...) Kurka wodna, już 19.49, dawno po dobranocce! No nnie już czas!☐

Najdłuższa sesja: 16 godzin, Legend Of Legaia (PSX)

Kleju

komaczas@wp.pl

dziedzina: komiksowe

aktualnie męczy: Morrowind (muszę skończyć przed wojem);



Plum! Według jednej z zasad Drogi Samuraja, decyzja powinna się podejmować w ciągu siedmiu oddechów. Jestem wierny temu kodeksowi, więc nad niczym długo się nie zastanawiam. I co z tego? A to, że zdecydowałem iść do wojska!! To nie żart, drogie dzieci. Wujek Kleju zgłosił się na OCHOTNIKA do Marynarki Wojennej, kontynuując tym samym rodzinną tradycję. Ofkoz biorę swoje ukochane kukri - niech mi ktoś wyskoczy z "falą", już ja go "pofalluję";). Nie płaczcie za mną jednak, gdyż biorę ze sobą ołówek. Komiksy KMC wciąż będą szpacić PSX EXTREME. Hły hły (...) Bill Gates to Antychryst! To on jest władcą świata, a narzędzia tej władzy to ostatni Windows i czarne pudło z zielonym okiem (oba mają magiczny "X" w nazwie - to musi coś znaczyć) Już chyba od miesiąca nie spoglądam nawet na maszynkę żołtych orzełków za Wschodu, omotany "maverenckimi" mackami. I nie mówcie mi, że PS2 rządzi, bo ma więcej lepszych gier. Smarkam na to - Bill mnie ma! MORROWIND rządzi! (...) Pozdrawiam Fredka, braci Sewickich, Sammora, Rigo, Jacka Warszawskiego i ekipę z #psx:pl. A ludki z MON-u niech się bujają;)...☐

Najdłuższa sesja: Xenogears - ok.40 godzin non-stop

Kali

kali@psxextreme.pl

dziedzina: bijatyki na "9+"

aktualnie męczy: FF Tactics, Tenchu 3, .Hack, Pride FC



Dopiero co zakończyłem oglądanie "Berserka" - i pomyśleć, że śmiałem się, kiedy kolega Veron rzekł: "jak ci się spodoba, tykniesz wszystko ze jednym zamachem, 10 godzin wyrwanych z życia". No i rzeczywiście - "Berserka" połknęło się w jednej sesji...Bomba! Polecam każdemu, kto jeszcze nie widział. (...) Cosik w tym miesiącu wybitnie przypasowały mi nowe tytuły: długo wyczekiwany TENCHU 3, rewelacyjnie prezentujące się PRIDE FC oraz .HACK, a VF4: EVOLUTION nie wspominam, bo gra dopiero co dorwałem w swoje ręce i znamo dopiero rozkwita. Wszystko tłuczone do granic możliwości (2x dziennie do tego, że znowuem z podem w słomiach), a to mocno gryzie się z moim postanowieniem noworocznym: zmiany opcji z "wieczny student" na "wzorowy student". Heh... Nawet dzisiaj podobne prowadziłem jakieś seminarium, przynajmniej tak było w grafiku:). Ja mam jednak przed oczami szczupłe nowego PE, a wszystkie terminy oddawania materiałów znam na pamięć - moja kobieta ugięła sobie gadkę z Fenixem i od teraz pilnuje mojej terminowości (buziaczki, Kasiu:). Ale cóż... WIOSNA, CIEPŁO JUŻ, ROZRABIANIA CZAS NASTAPIŁ!!! Pozdrawiam wszystkich łobuzów.PS Jonn Rene występuje obok Samanosuke w ONIMUSHA 3!!!☐

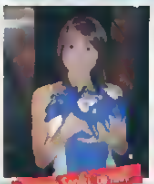
Najdłuższa sesja: UFO: Enemy Unknown (...), Breath Of Fire 3 (33 h), Castlevania 2 (50 h)

Loki

ajk@psxextreme.pl

dziedzina: pływenie synchroniczne w kisielu

aktualnie męczy: DdG! Ryojou-hen,



Śmiesznie jest w tym naszym śmiesznym kraju. Afera goni aferę, robią jakieś komisje, po czym okazuje się, że kto by w tych komisjach nie był, to albo przestępca albo co najmniej z Samoobrony (...) Wielki z Krakowa pokazało całej piłkarskiej Europie co to znaczy pełen profesjonalizm. Po co podgrzewane płyta boiska, skoro można sprawę rozwiązać za pomocą fikusnych samiochów? Z kolei Adam Małysz ofiarę przekrętów nie skoczniach ostatnie sam w tych przekrętach uczestniczy (vide nacięgane noty na dużej skoczni we Włoszech czy ostatni konkurs w Norwegii) (...) Cholerka jasna, życie jest urządzone jakoś tak porąbanie, że zawsze się coś spiernniczy. Tym razem na kwiatowa dostałem grypy i to w wersji nowinek przyjaznej żołądkowi i rurom odprowadzającym. Grrrr, niech to szlag. Dobrze, że po kwiatowej trackę wolnego - kulturalnie pozdycham w moim nowym łóżeczku (stare się już prawie rozpadło, więc musiałem zakończyć z nim współpracę). (...) No koniec buziaczki dla Ali (zebyś nie mówiła, że Cię zaniedbuję) Pozdrowienka dla ludzi z #psx:pl pana elektryka dzięki któremu wywalił mi bezpieczniki w samochodzie i Roberta Urbańskiego (za stylowa danie pupy) Tradycyjne pozdrowienie dla Yohko i Taruo ☐

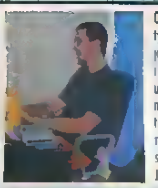
Najdłuższa sesja: Shenmue, GTA:VC - nie liczyłem z zegarkiem w ręku jak inni :>

Mazzi

mazur@psxextreme.pl

dziedzina: newskulowe

aktualnie męczy: Morrowind, Xenosaga, FF Tactics Advance



Ostatni miesiąc upłynął mi pod znakiem newskulowych glaseк włączyłem na "ckwilkę" MORROWINDa i skończyło się to tygodniem wagarów i leserowania przed konsolą:). Premiera XENOSAGI obudziła we mnie silna pragnienie kupienia PS2, jednak wyszedłem z tego obronną ręką i wróbłem w to kompło. Gandzioff kupił sequelstation, zaźrewnił się pochwale i słuch po nim zaginął. Cóż, typowa reakcja pecetorza, który nagle nawraca się na jedyną słuszną drogę (...) Playmon urządził w Redakcji małą orgiełkę, która przez przypadek pokryła się z moją wizytą w celach służbowych. Skończyło się na rozmowach "w tłuku" i zbiorowych 'echach' i 'echach' przy odpalonym DOA XBV.) Zgadzam z hasłem "kto spi ten troci" postanowiliśmy z Henzem pacnąć się jak Tommy Lee Jones w "Saganym" i prychnąłszy z pogardą na łóżko. Przyszło nam za to zapłacić po trzech dniach kiedy zaczęliśmy słyszeć złowieszcze szepty, a oczy miało z naklejki "Kubusia" zaczęły się w nas wpatrywać, nie mówiąc już o potykaniu się o niewidzialne przeszkody. To zaczyna być rutynowe.) (...) Greetz Jo Temek "COLIN" Kochenlewicz ☐

Najdłuższa sesja: 19 godzin przy Eye of The Beholder

Antares

Warszewa

dziedzina: bijatyki, RPG, jap. popierdółki

aktualnie męczy: GTA:VC, T4, DdG!2



Hejooo!!! Na początek pragnę przekazać pozdrowienia dla gościa odpowiedzialnego za pomysł studniówki na zakończenie Gimnazjum i konieczności tańczenie polonezа (bez mat i patrzenia na strzelki!) Od tej melodii mam małości i przypominają mi się najgorsze akcje z DMC. Wszystko by było w porządku gdyby nie to, że za nie przyjdą grozą konsekwencjami pewnie do fagrów zsyłają). Jo tam wolę imprezy GTA:VC, OENSHA DE GO! 2 i TEKKENo 4. Do tego nauczyciele nie znają słowa "przebacz" i terroryzują klasawkomi. Trzeba myśleć pozytywnie, wakacje są coraz bliżej, w Europie startuje sierówko do PS2. Będzie się działo. Tylko kiedy będzie czas na granie jak egzaminy gimnazjalny w maju? Ahaj, wszystkim japonofilom polecam film "Wasabi" - naprawdę dajo radę, scena z automatem do DANCE DANCE REVOLUTION rozwala) Do tego Ryoko Hirosua też jest niczego sobie Pozdrowienia (teraz poważne, nie jak w przypadku tego debila od tatców) dla Anki Kłapa, Xalki, Dzięcioła, Fergo, Pimpka, Mańpy, Kreto, Gyby, Mieloperza Yoskimatsu, redakcji, ekipy z forum PE i całej Japonii Znikom. Sayonara ☐

Najbardziej oczekiwana gra: Tekken5, GTA4, FFX-2

misie. Kombinować można dowolnie, lecz żaden pseudoznawca sztuki nie będzie mógł zarzucić, że w którymś momencie obraz jest niewłaściwy. Nie ma po prostu żadnego z góry założonego układu, bo nikt takowego nie ustalał"

No i guzik z pętelką - gry wideo takim prawdziwym hipertekstem nie są, zasługują raczej na miano quasi-hipertekstu"*, gdyż nawet w najbardziej "nieliniowych" tytułach zawsze istnieje widący, nadrzędny wariant rozgrywki. Zawsze jest założone przez twórców to "coś" do wygrania. Podejrzewem, że oczekiwany przeze mnie z zainteresowaniem, lecz również nutką nieufności PROJECT EGO aka FABLE (Xbox) nie będzie wyjątkiem. Bo pomyślcie, chociaż zostanie nam oddana (chyba) do dyspozycji ogromna liczba możliwych czynności, swoboda w decydowaniu o niemal każdym elemencie rysującej się historii naszego bohatera, to jednak trailery już krzyczą o "Wielkim Złe", która opanuje świat. Czyli wiadomo, że w głowie twórcy powstał określony wątek, być może owe "Zło" czeka właśnie na kogoś kto skopie mu tyłek. I będzie tak czekać chyba w nieskończoność, bo Gracz przykładowo zechce żyć żywotem rybaka, szewca albo jeszcze innej osoby, której ani na myśl nie przyjdzie wyczerpujący trening i ciągłe ryzykowanie gardłem, aby stłuc jakiegoś zdesperowanego demona-emeryta. Bo ten przecież, głosząc naokoło wrogą propagandę, czeka od lat na naszego bohatera. A świata zniszczyć nie może, bo to by przerwało zabawę (chociaż może ją przerwać również śmierć ze starości)

Głównym zadaniem Gracza jest prawidłowe dokonanie opowiadanie***, czyli takie prowadzenie gry, aby ją skończyć. Przy wielu możliwych do obrania ścieżkach gdzieś tam istnieje założona przez autorów ścieżka właściwe, a także ramy świata i zasady w nim rządzące. Newet nie wszystkie poboczne wątki są traktowane na równych zasadach, bo zakończenie jednego posunie nas krok w stronę finału, mnego nie. Gadając z napotkanymi postaciami w końcu wyczerpiesz możliwości dialogowe i chcąc nie chcąc natrafisz na kluczową dla fabuły kwestię. Złudzenie swobody pryska w każdej chwili, gdy zdecydujesz się na ruch nie przewidziany przez twórcę gry. W SHENMUE, mimo usilnych starań i odpowiednich praw dostępu, nie mogłem w nalezyty sposób skorzystać z toalety,) I tak długo, jak długo Gracz jest panem sytuacji, możemy mówić ze gra jest nieliniowa. W sumie wychodzi na to, że FFX różni się od MORROWINDa tylko stopniem kamuflażu zamierzeń twórców tych gier.

Zaprzeczę w tym momencie czemuś, co napisałem wcześniej: prawdopodobnie okazuje się, że również ograniczenia techniczne stoją na drodze do implementacji nielinearnego "full-wypasu". Silnika, na którym miałoby on hulać, nie jestem nawet sobie w stanie wyobrazić. Musiałby łączyć w związki przyczynowo-skutkowe niezliczone drobne wyderzenie, reagować na zmiany napięć pomiędzy bohaterami i mieć pod kontrolą wszystkie egzystujące w świecie gry postacie. Wyobraźcie sobie sytuację w której prowadzicie młodą, niedoświadczoną postać i przypadkowo (jasne,) wdajecie się w bojkę z równie młodym, lecz sfrustrowanym i o przerośnie ambicji praktykującym okultystą. Pojedynek wygrywasz, raniąc nie tylko ciało, lecz i duszę przeciwnika, upokarzając go publicznie. Gość się wścieka i przez lata pielęgnuje w sobie nienawiść do całego świata, szkoli się, zbiera ludzi, mnoży majątek. Kraina na początku gry rządzi zły bóse, nominalnie do rozwalki, lecz teraz nadchodzi prawdziwy Wróg - nie dość, że potężny, to jeszcze nienawidzi Twojej postaci. I co Ty ne to? Nie mówiąc juz o tym, że o fabułach pokroju FINAL FANTASY czy XENOGEARS można by zapomnieć, bo jakoś nie widze sytuacji, gdy gra sama modeluje swoją dramaturgię w zależności od rozwoju zdarzeń,)

Temat linlowości jest straszne pojemny, na razie nierozstrzygalny i udało mi się zaledwie prześlizgnąć po jego powierzchni. Nie zamierzam nikomu udowodnić, jakie podejście jest lepsze, nie mam też zamiaru wertosciować konkretnych tytułów za względu na poziom lineamości. Możliwość dokonania z góry założonego przez twórców wyboru nie musi wcale tytułu dyskryminować. Osobiście uwielbiam fabuły, które mogę poznawać jakbym przewracał stronice doskonałej powieści, chociaż wiem, jak bardzo ograniczają mnie one w moich wyborach. Docenię jednocześnie gry z setkami możliwych wariantów w których jednak nie ma co liczyć na zapierającą dech w piersiach dramaturgię. Na razie jeszcze jest "coś za coś". Przyszłość być może przyniesie zmiany i coraz częściej będziemy współtworzyć histone, a nie jedynie być biernymi obserwatorami. Moim cichym marzeniem jest tytuł o fabule dorównującej najlepszym japońskim RPG, oferujący jednocześnie mnogość wyborów. Lecz nawet jeśli rozwój gier pójdzie w kierunku maksymalnej likwidacji nałożonych ograniczeń, chciałbym uniknąć bezradności i onieśmielenia, ze gdzieś w zakamarkach żyjącego świata istnieje właściwa ścieżka, która oferuje przynajmniej jakąś gwarancję sensu.☐

Torba

*Zob. R.W. Kluszczyński, Film, wideo, multimedia. Sztuka ruchomego obrazu w erze elektronicznej, Warszawa 1999

**K. Kiejsa, Czy naprawdę "trzeba grać, żeby wygrać"? O fenomenie gier komputerowych, W: W świecie mediów, red. E. Nurczyńska-Fidelska, Kraków 2001

***P. Sitarski, Gry w która grają komputery. O narracyjnych uwarunkowaniach gier komputerowych, W: Kultura, język, edukacja, t.II, red. R. Mrózek, Katowice 1996





RAYMAN 3

HOODLUM HAVOC

Pierwsza część serii RAYMAN, która zagościła na PSX, doskonale trafiła w gusta potencjalnych odbiorców: Gracze wyżywający się niegdyś czas głównie na Amigach, z entuzjazmem przyjęli bajecznie kolorowego platformera 2D, z sympatycznym głównym bohaterem. Na bazie sukcesu powstał sequel (recenzja w PSX EXTREME #38), tym razem wybuchając w pełnym 3D, który zagościł na PSX, DC, N64, a następnie PS2 (THE GREAT ESCAPE/REVOLUTION). Szczerze powiedziawszy, z drugą częścią spędziłem błogie godziny, tapiąc się w morzu rozpusty. O grze było głośno, a jej producent (UBI SOFT) szpanował, iż egzemplarz zamówił sam Steven Spielberg. Z wywieszonym ozorem, długo przyszło mi czekać na kolejną odsłonę serii. Ale już ją mam, a konsole (multiplatforme) dekodują zerojedynkowe ciągi znaków niczym w amoku, dostarczając masę frajdy.

Jeśli nie sięgasz pamięcią wstecz wystarczająco daleko, przypominam skrupulatnie, iż w "dwójce" Twoim zadaniem było wyrwać z niewoli piratów swojego najlepszego kompana - Globoxa. Tym razem historia jest równie mało skomplikowana.. Krainę zastakował Lord Dark Lum, który - supportowany przez hordę swoich sługusów - pragnie przejąć nad nią kontrolę. Koleś jest niewielki, przypomina Crittera (tyle ze fruwa), jednak przesiąknięty złem do szpiku kości, od stóp do głów. Przez cholerny przypadek Globox POŁYKA Dark Luma. No i jest klops. Sługusy próbują uratować swojego Pana i Władcę, Rayman z kolei pragnie uratować uciskanego Globoxa. Aby tego dokonać, musi wyruszyć na poszukiwania magicznego lekarstwa, które załatwi problem. A jest on wcale mały, bowiem Dark Lumowi nie uśmiecha się przebywanie w brzuchu Globoxa - rzuca się okrutnie w napadach złości. W tym celu Globox musi łykać co rusz napój ze śliwek (???), chwilowo ostudzający zapał Luma (swoją drogą, po "walnięciu łuły" zachowuję się nieco... niedorzecznie:) Innymi słowy - jest narąbany niczym biszkopt i odstawia cyrki). Zatem, chcąc nie chcąc, Globox musi towarzyszyć w wędrówce Raymanowi. Jeśli uniwersum gry nie jest Ci obce, wiesz zapewne, iż Globox to straszne łajza, potykająca się o własne nogi. Co dotknie - to zepsuje, gdziekolwiek wejdzie - szykuje się kataklizm (R. Atkinson wysiada). Ciężki to orzech do zgryzienia dla Raymana, jednak w imię przyjaźni dzielnie znosi wszelkie wybryki kompana. O grze wiesz zatem to, co najważniejsze: Twoim zadaniem jest oczyszczać drogę Globoxowi. Jeśli staniecie przed zaryglowanymi, strzelistymi wrotami, za wszelką cenę musisz je otworzyć i przeprowadzić sympatyczną fajtłapę. Jak? To już leży w Twoich kompetencjach. Jeśli Globox wpadnie w tarapaty - musisz go z nich wyciągnąć. Ostatnimi czasy w platformerach panuje moda na wprowadzanie postaci supportujących głównego bohatera - UBI SOFT nie odwróciło się od niej (oczkolwiek Globox, podobnie jak Daxter, nie jest grywalny, z grubsza).

Pomijając aspekt oczywisty w platformówkach, a zatem krążenie po lokacjach i wciskanie nosa we wszelkie możliwe zakamarki (tu zbieranie kolorowych kryształów oraz części "Serca Planety"), RAYMAN 3 wymaga od Gracza sporo kombinowania. Puzzle są średnio zaawansowane, ich nasilenie nie przytłacza, jedynie manualnie należy się napocić. Moim skromnym zdaniem, autorom gry doskonale udało się wyważyć proporcje, dzięki czemu każdy odnajdzie się w zabawie. Gracz początkujący będzie parł do przodu, zatrzymując się z rzadka, kminiąc to i owo, zaś hardcore'owiec lub fan serii - kluczyć i poznawać dogłębnie otoczenie. Musiał bowiem wiedzieć, iż zebranie wszystkich kryształów wydłuża zabawę mniej więcej dwukrotnie (ok. 20 godz.). Największym wyzwaniem jest uwalnianie uwięzionych w różnych miejscach Teensies - znanych z poprzedniej odsłony wariatów. Bossowie nie sprawiają większych problemów - autorom należą się brawa za poczucie humoru: walka z czarownicą szykującą wywar wywołała na mym ryju wielkiego banana. Zresztą, pomijając te wyraźne gagi, eksplorując świat odkryjesz świetne, klimatyczne patenty, np. na mokradłach, w okolicach chaty wiedźmy natkniesz się na rozwieszone gacie w różowe kwiatuszki i po tysiąckroć łatane fuzakle; że nie wspomnę o pierwszym kontakcie z brzydulą - to trzeba

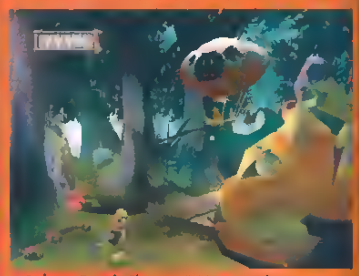


RAYMAN STUFF

RAYMAN 3 HH to gra a tyle ciekawa ze rzucająca Gracza w wir zdarzeń niekoniecznie ze sobą powiązanych. Stąd własnie spore zamieszanie, zrozumiałe poziomów. Jest młodzieżowo! (...) Oto kilka patentów z gry, opatrzonych nazbyt wyszukanymi komentarzami [Sir HH, masz kopy!]



■ Wiedźma szykuje specjały z okazji urodzin swej babki



■ Zadanie "znajdz Playmana" (lip no tricks!)



■ UBI SOFT nie zdołało kupić portretu Mony Lisy



■ Ray po godzinach dorabia jako statysta w APE ESCAPE 2



Po drodze do "monopolowego", Ray zgubił kilka złodziei na nalewkę. "Nie popuszczę!" - rzeczy

Wciąż piękny...



Swego czasu dreamcastowa "dwójka" mnie oczarowała, ale dziś podobnie zrobiony sequel nie robi już takiego wrażenia. Levele są nieco mniejsze niemniejsze (to akurat mi się nie podoba), z większą ilością zagadek (prostych, opierających się na wykorzystywaniu czasowych power-upów). Po pewnym czasie mierzi małe zróżnicowanie wrogów. Wprowadzenie kwestii mówionych, natłuszczone dosyć zabawnych, zabiło trochę czar gry. Tak czy siak, to jedna z najlepszych platformówek, niezaprzeczalnie numer 1 na X-a. Gra jest prosta, bajkowa i miodna, ale też mało hardcore'owa i o...malna.

Ocena: 8



Kolejna odsłona przygód Raymana nie wnosi do gatunku powiewu świeżości, lecz jeśli tak mają wyglądać sztampowe produkcje, to jestem na tak!

sprawdzić we własnym zakresie, hłehłe!

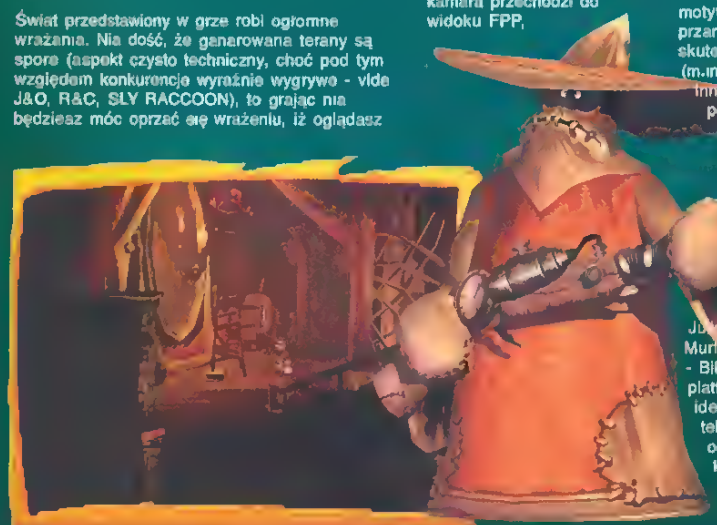
Walka z przeciwnikami (Hoodlums) stanowi tło dla wydarzeń, mimo to wyraźna, i, niestety, można narzekać na ich zróżnicowanie: zaledwie kilka rodzajów oprychów. Niezbyt rozbudowana są również możliwości łojania ich skór - Rayman rozprawie się z kolesiami za pomocą wyrzucanych pojectile'ów, zawzięcia starefe'ując, sporadycznia uzywa tez broni na wzór tej Scorpiona z serii MK (LockJaw, "gryząca lina"), ew. grzeje do nich zdalnie sterowanymi pociskami (Shock Rocket; niczym "Nikitą" - kiarujesz lecącym pociskiem z widoku FPP). Tak się jednak składa, iż wymienione gadżety służą nie tylko do obrony, pomocna są również w wędrówce. z pomocą Shock Rocket aktywujeez przyciski, poruszasz przekładnia, zaś LockJaw służy za wypuszczaną linę. Dodatkowo, okazjonalnie Rayman posługuja się artefaktem siły (Heavy Metal Fist; rękawica z pomocą której rozwala np. zaryglowane przejścia), miota mini-kreskówkę. Doskonale animowane postacie, masa ruchomych elementów (zębatki, przekładnia, kładki itp.), architektoniczny przepych (niektóra lokacja zapiarają dech w piersiach, nawat w tych o miseczce "D"). Każde drzewo, budynek, grzybak, kępka trawy, pagórak... dosiownia wszystko wymodelowane jest niczym zgodnie z szablonem normy "bajka" (poligonów nie szczędzono). Atakowani przeciwnicy reagują spontanicznie na zadawana im razy, wyczyniając wygibasy i gromko krzycząc, zaś wokół nich ukazują się komiksowe napisy a'la



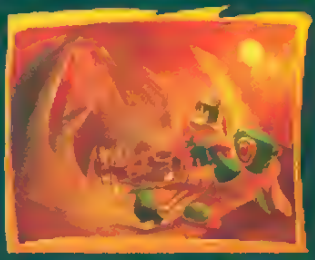
Rayman i Globox - nierozerwalny duet. Ci kolesie są jak Shaq i Kobe, jak Pippen i Jordan. Tyle że w tym przypadku pierwszy może egzystować bez drugiego. Niestety, Globox uwielbia kłopoty, Rayman przywykł go z nich wyciągać.

tornadem (Vortex; np. aktywacja wybranych "kładek") lub korzysta z super-helikopterka (Throttle Copter; bardziej zaawansowana alternatywa dla zdolności opadania z pomocą długaśnych uszu) - w hełmie wygląda nieco idiotycznie, niczym leciwy Myszak Miki.

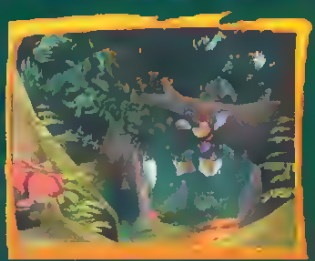
Świat przedstawiony w grze robi ogromne wrażania. Nia dość, że genarowana terany są spore (aspekt czysto techniczny, choć pod tym względem konkurencje wyraźnie wygrywo - vide J&O, R&C, SLY RACCOON), to grając nia będziesz móc oprzeć się wrażeniu, iż oglądasz "KOPN", "GRAA", "JNii" itp. - małe, a cieszyl Autorzy ułatwili podziwiania tego pięknego świata, mianowicie po przytrzymaniu stosownago klawisza kamara przechodzi do widoku FPP,

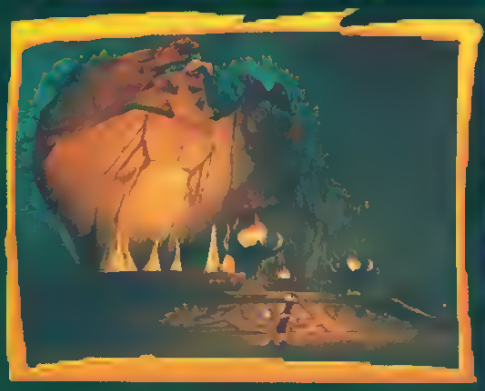


a Ty masz możliwość płynnego zoomowania obrazu (powiększenie x9!!i). Niestety, nia wszystkie lokacja trzymają "gomy poziom" - zdarzają się i takie, gdzia widać wyraźnie, iż główny designer zapomniał wyłączyć żaiazko... Animacja płynniutka, nia chrupie, złym słowam nie można również obrzucić pracy kamery - nawat jeśli zgubi się na moment, co zdarza się niazwykle rzadko, można ją skorygować manualnie. Oprowa dźwiękowa jest tip-top: przygrywające motywy doskonala oddają klimat przamiarzanych lokacji, a funky-beaty skutecznie podgrzewają atmosferę (m.in. kapela Groova Armada). Innowacją w skali sami jest fakt, żа postacie mówią kidzkim głosem (dubbing). Wg mnia - pomysł to trafiony, tym bardziej, że zrealizowany w pełni profesjonalnie: np. Głoboxowi głosu użyczył John Leguizamo ("Empire", "Moulin Rouge", "Romeo and Juliet" - znid z "Epoki Lodowcowej"), a Murfy'emu (zielone "mucha"-pomocnik) - Billy West. (...) Na poszczególnych platformach gra wygląda niemal identycznia, aczkolwiak w kwestii tekstur oraz detali nieznacznie odstaje wersja na PS2. Na tia konkurencji najlepiej wypada warsja na "kostkę".







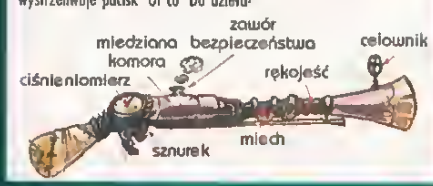


Z pomocą odpowiedniego kabelka można połączyć GCN z GBA i kooperować (w tym celu nie jest potrzebne wersja na GBA!). W tej konfiguracji można szarpać w kilka logiczno-zręcznościowych popierdółek, układanek (Multiplayer). Jeśli zaś posiadasz wersję na GBA, możesz ściągnąć 11 bonusowych map! Jeśli ukończysz wersję na GCN, na GBA będziesz móc szarpnąć w "ostateczną walkę". Mniam! Nie ma co - UBI SOFT wie, jak wykorzystać możliwości płynące z LiNKowania "rodzeństwe" i zadowolić Graczy. Dla fanów gratka jak się patrzy. Nie sposób tego nie docenić, stąd nota końcowa weraji na GCN/GBA nieznacznie wyżeza.

Trzecia odsłona przygód RAYMANa to w pewnym sensie kombajn. Oprócz gry właściwej, posiadacze GameCube'ów mogą się rozkoszować możliwością LiNKowania z GBA. To jednak nie koniec atrakcji. Na płycie z grą znajdziesz także sporo dodatków. Po pierwsze, uraczysz opcję "Album" - w grze można się swobodnie rozglądać, zoomować obraz i pstrykać fotki.

Jak to działa?

Oto strzelba Hoodlumów. Jeśli macie ochotę zrobić podobną w domu, to pokrótce objaśniamy co i jak. Jest to spluwa "ciśnieniowa". Specjalnym tłokiem (a'la miech) wtłaczamy powietrze (trzymając za rękojeść) do małej "komory", która wystrzeliwuje pocisk. Ot co. Do dzieła!



Ponadto, znajdując się w grze właściwej wypada wskoczyć w pod-menu i pławić się w dostępnych bonusach. Opcja "Arcade" to masa mini-gier, głównie na podstawie motywów dostępnych w grze właściwej. Odblokowujesz je w miarę postępów w tej ostatniej, np. klasyczny, dwuwymiarowy RAYMAN, prosty doomowiec, tenis ziemny (nie jest to ViRTUA TENNiS, ale zawsze coś)... W "Cinematic" oraz "Extra" obejrzysz zawarte w grze wstawki FMV, jak i humorystyczne spoty z udziałem postaci występujących w grze, niekoniecznie poprawne moralnie (widać, że gra powstawała 3 lata i niektórym się nudziło, hłehłe!). Z kolei w "Lums Race" będziesz mógł brać udział w wyścigach znanych z poprzedniej odsłony serii.

Po co to wszystko? Grając, łykasz punkty - za wszystko. Jeśli czujesz się na siłach, możesz stanąć w szranki z Graczami z całego świata (łykając przy okazji materiały "exclusive"). Szczegóły na stronie internetowej http://www.raymanzone.com/hp.php - po wypełnieniu mało skomplikowanej ankiety przystąpisz do ryweilizacji. Powodzenia!

Summa summarum, trzecia część przygód Raymana i epółki jest bardzo dobra. Co prawda nie innowecyjne, nie przełomowe, ale daje masę frajdy. Oprócz zbierania "pierdół", należy też kombinować. Obczaisz rąbniętych bossów, wiele mini-gier (np. zjazd w tunelu na snowboardzie: feena barw, zamotanie towarzyszące zbieraniu tokenów), zeschizowane paranoje programistów (niczym w samochodach na uwięzi w wesołym miasteczku, zminiaturyzowany Ray jeździ w swoim trampku, walcząc z drugimi!), ciekawych bossów, no i humor na poziomie. Gra jest "prosta, łatwe i przyjemna", jednak jej ukończenie na 100% to nie w kij dmuchał. Niestety, pozycja owa ma chwile wzlotów i upadków: podobnie jak grafika, rejcowność nie trzyma stałego poziomu (jest fajnie, tak sobie, fajnie...). Klimat już nie ten, co w przypadku poprzedniej części, nieco zawodzą przeciwnicy, zabrakło mnażdżącej liczby mini-gier. Niemniej polecam ten tytuł wszystkim fanom platformerów - w moim prywatnym rankingu znalazł on miejsce w pierwszej dziesiątce.□



DO WYGRANIA TRZY GRY RAYMAN 3

KONKURS



Zlecone Wam zadanie nie jest łatwe. Na powyższym obrazku z gry RAYMAN 3 musicie odnaleźć elementy pochodzące z innych gier (należy podać co to jest, gdzie sięznajduje i z jakiej gry pochodzi). Dla ułatwienia podpowiadamy, że są to gry z tego numeru PE, nie powiemy Wam jednak, ile takich 'smaczków' ukryliśmy w otoczeniu Hoodluma. Na odpowiedzi, najlapiej na kartkach pocztowych, czekamy do 1 maja br. Powodzenia!



Do wygrania są 3 gry RAYMAN 3 (2xGC i 1xPS2) a każda z nich z dodatkowymi 500 punktami "PAY TO PAY", do wykorzystania w CYBER CENTER (szczegóły: www.cybercenter.pl/viccc.php).

SPONSOR NAGROD: Sklep Internetowy CYBER CENTER
www.cybercenter.pl
nr tel. 22-646 9791
GameCube, PS2, Xbox, GameBoy - gry i akcesoria (w tym produkty, których w Polsce nie znajdziecie)

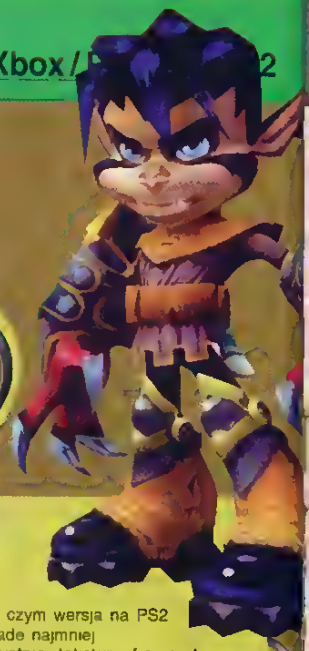
Termin do 1 maja
Odpowiedzi nadsyłać na adres:
PSX EXTREME
GRUPA 69
ul. Sokolska 65
40-087 KATOWICE







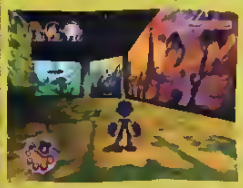




VEXX

Ponoć zemsta jest słodka. Tytułowy bohater gry VEXX wyrusza w długą wędrówkę, co by pomścić śmierć swojego dziadka, którego sprzątnął zły demon o ksywie Dark Yabu. Bla, bla... Kolejny platformer na rynku. Kolejny platformer walczący o przejęcie pełny pierwszeństwo. Główny bohater kolaś przypominający Razjela z SOUL REAVER. Wydawca ACCLAIM. Podsumowując te fakty możesz orzec na wyrost, że masz do czynienia z kozackim tytułem.

Znajdujesz się w okrągłej sali - to "centrum dowodzenia". Z pomocą portali, niczym w serii CRASH BANDICOOT, czmychasz do poszczególnych światów. Aby otrzymać dostęp do kolejnych do "centrum" musisz przynieść odpowiednią ilość artefaktów (tętniące serca). Pierwszy zonk - znalazłanie kazdego jednego artefaktu powoduje iz automatycznie trafiasz do "centrum". Kiepsko tym



bardziej że w kazdym z dziesięciu podstawowych światów musisz ich łyknąć 8 - 10 sztuk. W wędrówce Vexx wspierany jest przez siły eterozytnych - przejmuje energię od zgładzonych przeciwników, dzięki czemu zyskuje na sile. Niemrawe ciosy stopniowo przeistaczają się w coraz bardziej złożone combosy, do tego dochodzi np. podjazd z uppercutem i juggle'owanie przeciwnika w powietrzu.



(nie to nie TEKKEN...), ew. podskok i wystrzelenie fireballa w kierunku oponenta. Skoro o przeciwnikach mowa - nie wysilił się daveloper, oj nie... Miniaturowa smoki kosmici, pełzające bulwy, pokraki ziejące ogniem przypominające skorpiony itp. Generalnie porażka. Ciekawy patent to zastosowanie dynamicznej zmiany pory doby - nocą świat staje się "nieprzyjemny", z kolei przeciwnicy - twardsi i bardziej agrasywni.

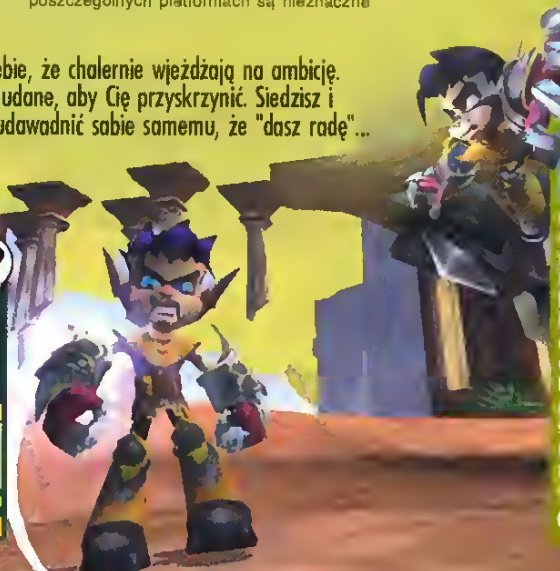
VEXX to gra trudna. Albo inaczej - cholernie irytująca. Spędziłem z nią długie godziny nie dlatego, ze bawiła mnie wyśmienicie, szarpałem raczej po to, aby udowodnić sobie, ze dam radę dotrzec w określone lokacje, podołam wykonać zadania, sprawdzę się manualnie. Warto odnotować, ze poziomy zostały mocno rozbudowane "w górę" - skacząc tu i tam oraz wspinając się po ścianach (za sprawą specjalnych rękawic) niejednokrotnie będziesz kicać po kładkach przesuwających się heni ponad głową, a w takim przypadku wystarczy moment nieuwagi, aby spaść na sam dół i powtarzać wędrówkę (nawet wielokrotnie). W zabawie przeszkadza wyjątkowo idiotyczna kamera - należy ją non stop korygować a i tak wyprawia czary. Irytuje to przede wszystkim w momentach, gdy liczy się precyzja - np. Vexx przemierza system cienkich, ruchomych kładek, kamera świruje, Vexx spada, i od nowa - tym bardziej w złożonych questach. A tych jest sporo. Sporo biegania, skakania, eksploracji, nurkowania, klapanie bossów, a takze mini-gier, które tak na dobrą sprawę ratują grę (...). Osiedle na którym mieszkam jest o tyle specyficzne, ze bloki stoją w kompletnym nieładzie. Nieraz nalewam się, ze głowny architekt, nie mając konkretnego pomysłu, wziął w garść klocki, po czym je rzucił - tenze układ przeniósł na papier a następnie wcielił w życie. Napisałem o tym nie bez powodu, odnoszę bowiem wrażenie, ze w przypadku VEXX było podobnie. Jednym słowem: chaos (...). Oprawa graficzna na zadowalającym poziomie, różnice na poszczególnych platformach są nieznaczne (przy czym wersja na PS2 wypada najmniej korzystnie - tekstury, framerate, rozdzielczość, szczegoły). Dźwięk ujdzie w tłoku.

Mam dystans do postaci gł. bohatera. Jest jakby bez "jaj", a gra - hemoroidalna, tj. nie trzymająca się kupy. Jesli jednak lubisz głowkować (masa puzzli), doskonale radzisz sobie manualnie (grrrr!), pragniesz zwiedzić zamek, pustynię, wioski, jaskinie, wulkany oraz podwodne miasta, nie razi Cię fakt, iz Vexx nie zdobywa power-



upów, nowych broni, umiejętnosci, jeno przedo przodu, gdyż jest zdeterminowany, to dorównaj mu poziomem determinacji, skop tyłek Dark Yabu, nie zapominając o superkopie ode mnie. Polecam umiarkowanie, w zależności od posiadanej platformy.□

Niektóre gry mają to da siebie, że cholernie wjeżdżają na ambicję. Nawet nie ta, że są na tyle udane, aby Cię przyskrzynić. Siedzisz i ciarasz tylko dlatego, aby udawadnić sobie samemu, że "dasz radę"... Jedną z nich jest VEXX.



Pozostałe wersji mini



VEXX nie jest złą grą, rzekłbym nawet, że całkiem niezłą. Obiecujący klimat, niesamowita paleta różnorodnych platformerowych rozwiązań i niezły wachlarz możliwości bohatera - w tej kwestii twórcy nie dali ciała. Brakuje tylko bardziej wymagających szalonych i eksploracyjnych, które zebrałoby do kupy wszystkie elementy i utwierdziło Gracza, że to właśnie TA gra. VEXX jest "wporzo", lecz przy obecnej konkurencji w gatunku taka miałka nie wróży mu świetlanej przyszłości. Chciałbym jednak kiedyś zagrać w sequel przynajmniej wolny od wad.□ [torbo]

Ocena: 7-

WERDYKT

ACCLAIM PLATFORMOWA

HIV 6+

GRYWALNOSC: 10 8 6 4 2 — GODZINA DZIEŃ TYDZIEŃ MIESIĄC — 7 8 6

PLUSY	MINUSY
▲ liczne mini-gry	▼ design lokacji i przeciwników
▲ puzzle	▼ idiotyczna kamera
	▼ irytujei

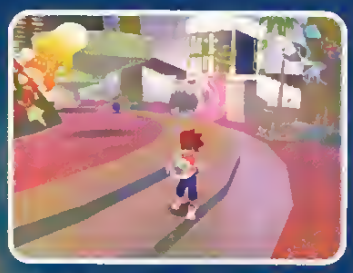
OCENY ZGREDZIOLI: NOŚNIK - DVD

istnieje rownież wersje na GC

APE ESCAPE 2

"Małpi gaj" po raz wtóry? No tak. Mając w pamięci pierwszą część tej dziwnej gry, która ukazała się na PlayStation, z grymasem na twarzy wrzuciłem płytkę z sequelem do paszczy Czamuli. Jak się miało okazać - niesłusznie, bowiem APE ESCAPE 2 to pozycja całkiem, całkiem... oczywiście pod warunkiem, że przymknie się oko na infantylność oraz luźne przestanie (a raczej brak takowego).

Niewtajemniczonym tłumaczę, o co chodzi. Otóż z Instytutu naukowego uciekają małpy (bla, bla)... zaś Twoim zadaniem jest pojmać wszystkie sztuki, które - nieco przeintelektualizowane - panoszą się po całym świecie. W tym celu korzystasz z portalu w laboratorium zaprzyjaźnionego



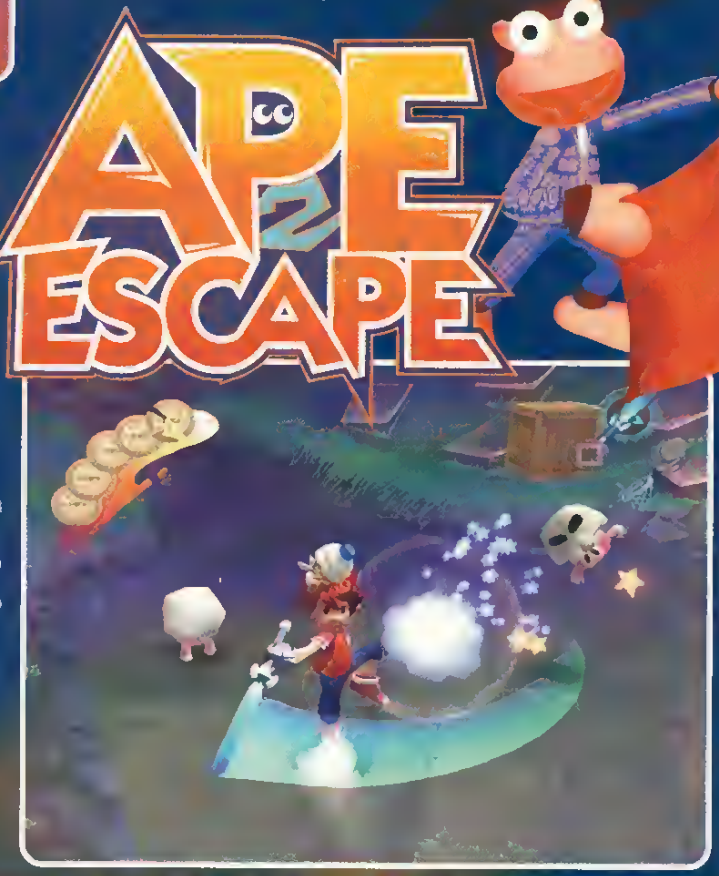
. To tyle, z grubsza. Biegając po lokacjach musisz korzystać z dostępnych gadżetów, niezbędnych aby pojmać małpiszony. Podstawowym narzędziem perswazji jest ogłuszająca pałka. Z jej pomocą można przyrżnąć w łeb małpy, ew. innych kreatur przeszkadzających w łowach. Następnym krokiem jest złapanie małpy w siatkę, przypominającą taką, w którą łapie się motyle. I tu cały bajer: sterowanie. Lewą gałką kierujesz postacią, natomiast prawą - konkretnym gadżetem. Co ważne, działają one niezależnie, tj. biegnąc w lewo możesz np. pacnąć w łeb małpę po prawej. Bajer jak bajer, aczkolwiek takie rozwiązanie może początkowo przysporzyć nieco problemów, bowiem jeśli do tego dorzucić skakanie (podwójne) pod klawiszem "R1", a także ustawienie kamery pod "L1" (non stop należy ją korygować), ew. mieszanie prawą gałką w celu uzyskanie określonego działanie konkretnego gadżetu, to.. Brzmi intrygująco, w praktyce jest chaos (kwestia treningu, aczkolwiek...). Łącznie w grze zaimplementowano 11 zabawek pomocnych w eksterminacji rąbniętego wroga (m.in. proca, hula-hop). Korzysta się z tychże naprzemiennie, w zależności od potrzeb kolejnych misji, przypisując dynamicznie pod klawisze "X", "kółko" itd. Apogeum rajcowności to oczywiście polowanie na małpy, które w miarę postępów w grze zyskują na sprycie, stają się coraz bardziej agresywne i szybsze. Miotają kamieniami, bombami, ciskają skórkami od banana, odgrażają się, grzeją z karabinów maszynowych lub teserowych gnatów, w ogóle czynią spustoszenie na setki sposobów (kabotyni z krwi i kości). Uciekając - potykają się, malowniczo upadając na zęby, oczywiście popisowo - z podwójną śrubą i w akompaniamencie dzikich, przejmujących wrzasków. (...) Autorzy gry sprytnie dozują poziom trudności: od prostych, początkowych poziomów, w których znajdziesz dosłownie kilkadziesiąt metrów kw. terenu i kilka małp, po skomplikowane budowie, wielopoziomowe, z hordami rozwścieczonych krzykaczy, nawet dosiadających coś na wzór małpich mechów. Dodatkowo warto przeczesywać poziomy wszerz i wzdłuż, gdyż te kryją sporo interaktywnych elementów (skrzynie itp.), z których wysypują się m.in. bonusy, przeciwnicy z etykietą "daj mi w pysk", ew. małpy do złapania. Co się tyczy bonusów, to chodzi o tokeny. W zamian za nie, w laboratorium można nabyć filmy, szkice i komiksy mangowe, muzyczne tracki, ekstra życie i furę popierdółkowatych syfków, także mini-gry. (...) Wykonanie? Nienaganna animacje (stały framerate na poziomie 60 FPS-ów), wysoka rozdzielczość. Co innego, że tekstury nie zachwycają, poligonów tu jak na lekarstwo, a i nieco mdła kolorystyka z czasem męczy. Za to złapaniu każdej





małpy towarzyszy ciekawe, matrixowa sekwencja ("zamrożony" obraz, kamera latająca wokół). Dźwięk w granicach przyzwoitości.

Seria APE ESCAPE jest dziwna, przy czym należy mieć na uwadze, że "dwójka" wykazuje tendencję zwyzkową w tym temecie. Mongowa stylistyka (od postaci głównego bohatera - Hikaru, przez jego pomocniczkę odpowiedzialną za gadżety - Natalie, na designie świata, galerii oraz poszczególnych potentach kończąc), niewyszukana akcja, rąbnięty koncept. Ale jeśli masz już serdecznie dość sztampowych platformerów (vide VEXX) i tęsknisz za oryginalnym tytułem - AE2 jest właśnie dla Ciebie. Wystarczy przebrnąć przez cienki początek, pozwolić grze rozkręcić się, aby zczaić młodzieżowy klimat (potyczki z bossami niczego sobie;). Trochę skakania, trochę kombinowania, trochę walk. Niezły miks, jednak dla wybranych. Bo jeśli podobała Ci się "jedynka", to sequel również do Ciebie przemówi .. prawdopodobnie małpim głosem.



Saru! Mam cię... hłe, hłe



Nie wiem dlaczego panowała taka alergia na poprzednią część, która jeszcze na Szaraku dostarczyła mi mnóstwo zabawy. Design lokacji, choć momentami zbyt "landrynkowy", jest sympatyczny i w większości bazuje na świeżych motywach (tylko kilka jakby żywcem wziętych z nowego MARIO), gadżety również OK, no i mnóstwo pierdół do odblokowania. Szkoda, że na poziomie grywalności gra zasadniczo niczym nie różni się od poprzednika, rozbudowano po prostu wszystkie aspekty rozgrywki. Łapanie chorych psychicznie małpiszonów uważam za niezwykle motywujące, a gra jest najwyraźniej w świecie zabawna. [torba]

Ocena: 8





WERDYKT

GATUNEK: PLATFORMOWA

GRYWALNOŚĆ: 6

6

7-

PLUSY

- pociesznie, zwariowane małpiszony
- gadżety
- bonusy do zgarniania w laboratorium

MINUSY

- zamotane sterowanie
- klimat nie dla każdego
- "głupia" kamera

OCENY ZGREDZIŁ: KLEJU 6+, ŚCIERA 6+

HIV

NOSNIK - DVD



Kiedy w 1990 r na Sega Genesis ukazała się gra TO EJAM&EARL - uzyskała znakomite recenzje i długo nie schodziła z list przebojow Naturalną konsekwencją sukcesu był sequel pt PANIC ON FUNKOTRON obie gry sprzedały się w prawie 1 mln egzemplarzy!



ToeJam&Earl III

MISSION TO EARTH



T&EIII kontynuuje tradycje poprzedniczek i zachowuje charakterystyczny, zakręcony klimat Tym razem dwojce bohaterow towarzyszy nowa postać Latisha Wspólnie wyruszają na ziemię żeby odzyskac skradzione '12 świętych albumow muzyki Funk" Jest to typowa platformowke 3D z mozliwoscią swobodnej rotacji kamerami Grę rozpoczynamy od wyboru jednej z trzech postaci Kazda z nich ma swoje wady i zalety, np Toejam jest bardzo szybki i potrafi wysoko skakac natomiast Earl jest duzo silniejszy ale z racji słusznej budowy ciała porusza się ociężale ledwo co odrywając od ziemi Nasi bohaterowie są adeptami FUNK FU - technika ta umozliwia przywracanie 'funku' w sercach Ziemian Za udaną przemianę otrzymujemy gwiazdki o róznej wartosci Po zebraniu wystarczającej liczby punktow, udajemy się do pana Marchewy (sic!), ktory awansuje postac na kolejne poziomy doświadczenia Niesie to za sobą m in nowe specjalne zdolnosci, czy większy pasek energii () Prezenty to patent znany z poprzednich części - ukryte są w nich specjalne przedmioty, ktore otwierają przed Graczem nowe mozliwosci Czasem aby dostać się do konkretnego miejsca nie obejdzie bez uzycia dodatkowej zdolnosci (umozliwiające latanie skrzydła pomagające w skakaniu sprężynowe buciki)



Na początku znajdujemy się w rozległym poziomie gdzie mozna znaleźć wejscia do pobocznych etapów i mini-gierek Tradycyjnie trzeba pozbierac odpowiednią liczbę kluczy, zeby otworzyć dostęp do danej lokacji Wśród specjalnych zadań, przed Graczem stoi m in spychanie słodkich króliczków w przepaść czy odpieranie ataku nieznośnych dziewczynek Ciekawie rozwiązano tryb Multiplayer, który opiera się na kooperacji dwóch Graczy Dopoki znajdują się oni obok siebie mamy normalny widok pełnoekranowy Kiedy jedna z postaci się oddali włącza się Split Screen Jeśli rozpoczniesz grę w trybie Single i zawita do Ciebie niespodziewany gosc, moze on w dowolnej chwili dołączyć do gry!



Grafa prezentuje się zadowalająco Otoczenie wyłozone jest niezłej jakości teksturemi, drzewe rzucają cienie, istnieje podział na dzień i noc a i penują zmienne warunki atmosferyczne Kolejne etapy mają miejsce w przeroznych ekosystemach, m in pustynny, arktyczny trawiasty i miejski Na plus mozna też zaliczyc realistyczne efekty swietlne Duzym minusem gry jest dorysowujący się krajobraz który w dzisiejszych czasach pozostaje reliktem minionej epoki Modele postaci razą prostotą wykonania, a szczytem wszystkiego jest idiotyczny design głównego bossa Wrogów jest sporo a z ciekawszych warto wymienic psychopatyczne 'czirliderki' wkurzone dziewczynki, ducha krowy czy chichoczącego dentystę-sadystę) Być moze 'funk to nie to samo, co "ni gangsta szit", ale towarzysząca rozgrywce muzyka i rzucane przez postacie heselka mogą się podobać Kiedy zbierzemy odpowiedni power-up - w tle zaczyna być odgrywany beat, a naszym zadaniem jest wciskanie odpowiednich przyciskow co owocuje zdobyciem dodatkowych punktow (taki PARAPPA dla ubogich) () T&EIII w sprytny sposob wykorzystuje XBOX LIVE! Po poziomach przechadzają się odziani w reklamy systemu siłacze, którzy zachęcają do subskrypcji - w przyszłości będzie mozliwe ściąganie z Sieci dodatkowych poziomow.

Mimo losowego rozmieszczania przedmiotow i ciekawej opcji Multiplayer, gra SEGI na dłuższą metę zaczyna nuzyc i przyjemny klimat zabija wzbierająca z każdą chwilą monotonia Jeśli szukacie przyjemnej gierki dla dwojga lubicie zakręcone klimaty i podobały się Wam poprzednie części łykajcie śmiało W innym przypadku wziąłbym inwestowanie w T&EIII pod rozwagę.□

Take sobie



T&E III to dość "klupkowata" i całkowicie platformowka, w pierwszych chwilach przyciągająca do TV niczym magnes (tylko te "latające" poziomy...). Zmurszenie nie trwa długo, gdyż po 2 godzinkach robi się nudnawe. Podoba mi się zakręcony klimat i przeciwnicy, z tancerkami na czele:). Oprawa A/V nie kopie zadow, jest poprawna - wyraziste tekstury to niewątpliwie zaleta X-a. Na uwagę zasługuje również oświetlenie - cała w hiphopowym ujęciu, co potęguje jej charakterystyczność. Masz wolną nocke? Pożycz grę od kumpla!!□ [play]

Ocena: 6-

WERDYKT

MAZUR

SEGA PLATFORMÓWKA

GRYWALNOSC: 6

6

7

PLUSY	MINUSY
▲ klimat	▼ monotonia
▲ multiplayer	▼ uproszczenia graf.
▲ "prezenty"	

OCENY ZGREDZIOLI: KLEJU 7-, KILU 6+



TREASURE PLANET

Współczesne platformery są wymagające, rozbudowane i czasochłonne. TREASURE PLANET to wyjątek od reguły - z tą grą mogą się zaznajomić mniej zaawansowani Gracze, nie szukający wielkiego wyzwania.



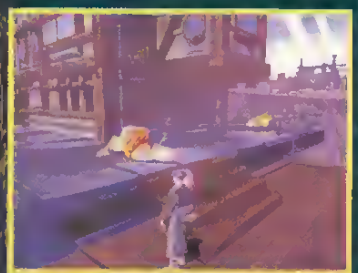
(...) To bardzo prosty schemat, kolejny pełnometrażowy film ze stajni Wielkiego Walta, kolejne gry wydane na konsole (również PC oraz GBA, ale to nie porty, lecz kilka odrębnych projektów). W PE#65 miałem wątpliwą przyjemność recenzować grę noszącą ten sam tytuł, lecz wydaną na PSX, mającą z rzeczoną tyle wspólnego, co ja koneksji rodzinnych ze zdychającym przywódcą al-Qaidy. Niby zupełnie inna, a jednak opierająca się na łudząco podobnych zasadach.

Na pierwszy rzut oka można odnieść wrażenie, co zresztą później znajduje odzwierciedlenie w praniu, iż TP czerpie garściami z gier SLY RACCOON (SLY COOPER w USA) oraz J&D. Lokacje nie powalają gabarytami, przypominają raczej zewsząd ograniczone "leje", tyle że powiązane ze sobą logicznie. "na końcu danej ścieżki znajdziesz klucz, aby wrócić się i z jego pomocą otworzyć drzwi na końcu innej". Oczywiście, sytuację przedstawiłem w wielkim uproszczeniu, ale schemat wygląda właśnie tak. Poziomy, które eksplorujesz, zostały opracowane średnio zaawansowanie pod kątem architektonicznym: nie spodziewaj się zatem super-skomplikowanych mechanizmów, ew. puzzli na miarę HERDY GERDY... Ot, tu znajdziesz "cyber-rękawice", przejdziesz kawałek i z ich pomocą przestawisz beczkę, ew. jakiś gadżet ułatwiający dostanie się w normalnie niedostępne miejsce, np. jet-pack. Na każdym z poziomów czeka Cię sporo roboty, jednak nie musisz wykonywać wszystkich zadań. O co chodzi? Zakładając, że musisz np. zebrać 100 tokenów, 10 magicznych artefaktów, dotrzeć w określone miejsce i kilka innych, wystarczy wykonać 3, aby uzyskać dostęp do kolejnej lokacji. Czujesz? Mapa. Na niej właśnie dostajesz dostęp do kolejnych etapów, w miarę postępów w grze. Jeśli się zatem wysilisz, niektórych etapów nie będziesz musiał kończyć w ogóle (odpowiedni zapas "wykonanych zadań"). Zupełnie inaczej ma się sprawa w obrębie poszczególnych poziomów - jeśli nie zdobędziesz "tego i tego", to nie przekroczysz np. zaryglowanej bramy. No i zonk. Oczywiście, wyczajenie wszystkich dóbr sprawia masę satysfakcji, gorzej jednak ma się sprawa różnorodności: spory wkład, niestety negatywny ma design przeciwników oraz ich znaczenie dla rozwoju fabuły. Ten pierwszy - ninjaki (jakieś bulwy, robociki, karykatury zbirów), to drugie - zerowe. Bo, nie licząc wyjątków (np. popierdujące paskudy:), ogólnie jest cienko. Również walka nie powoduje przyspieszonej akcji serca: plącho-piryna, kopniak obrotowy, cios "wbijający" po wyskoku. I to wszystko. Na szczęście autorzy postarali się uatrakcyjnić rozgrywkę, przygotowali bowiem kilka poziomów, w których śmigasz na antygrawitacyjnej desce surfingowej. Niczym w taniej podróbie serii TONY HAWK'S..., zapylasz po specjalnie przygotowanych torach, zbierając pierdoły, czesząc triki (!!!), unikając przeszkód, wesoło skacząc i grindując. Łatwo nie jest, poza tym trza dokładnie zgłębić wszelkie zakamarki i "tajemnice" lokacji. Momentami irytujące (np. jeśli na torze znajduje się 30 obręczy-checkpointów, a Ty zmaścisz na 29., to lipa - trza powtarzać całą sekwencję, grrr!)...

O wykonaniu TREASURE PLANET wyrazę się pochlebnie. Co prawda gratika nie zrzuca z krzesła, jest po prostu estetyczne (nieco przybita, monotonna kolorystyka, ale to szczegół), jednak na uwagę zasługują płynna animacja (60 FPS-ów jako opcja - za sprawą wbudowanego "selektora") oraz animacja wszelkich postaci (przede wszystkim główny bohater - sympatyczny koło imieniem Jim), bardzo zawodowa. Podobnie oprawa dźwiękowa: ścieżka sama w sobie ciekawa, ponadto zaimplementowane systemy DD5.1 oraz DPL2 (filmy) dostarczają ponadplanowych wrażeń.

TREASURE PLANET to gra ani nazbyt wymagająca, ani prosta, ot, w sam raz wyważona. Grając, bawiłem się przednio. Oczywiście, ślina nie kapała mi jak w przypadku wojaży z tuzami gatunku. Warto mieć na uwadze, że TREASURE P. przypadnie do gustu tak młodszym, mniej doświadczonym Graczom, jak i paniom (sprawdziłem na mojej żonie, hłehłe!), Hardcora'owcy mogą sobie podarować. I jeszcze jedno: nie jest to tytuł na przysłowiowy jeden wieczór, łyknięcie wszystkich sekretów zajmie Ci kilka sesji.□





Planeta monotonii



Nie mam już siły na platformery z licencjami DISNEYa. Wstawki filmowe same w sobie bardzo atrakcyjne - nie podźwignął coraz większych wymogów stawianych przed tego typu grami. Chociaż muszę przyznać, że nie odwalono zupełnej kichy. Gra prezentuje się całkiem przyzwoicie, trzyma w wystarczający sposób realizm filmu i oferuje znośne zadania. Początkowo zabawa jest nawet przyjemna, na co spory wpływ ma specyficzny, atrakcyjny design. Niestety, dość szybko wkrada się monotonia i mordercza schematyczność, co skutecznie niweluje chęć na dłuższe obcowanie z grą □ [torba]

Ocena: 6



WARTO ZOBACZYĆ



■ Producent udostępnił interesujące screeny... Oto kolejne stadia nakładania tekstur na siatkę poligonów.



■ Na razie gołe "wire frame" - bez tekstur.



■ Tutaj widać już pierwsze bitmapy...



■ ...które pokrywają ostatecznie całość.

WERDYKT

SORT: PLATFORMOWA

GRYWALNOŚĆ: 7

7

HIV

7

PLUSY

- ▲ gra dla wszystkich
- ▲ dobrze wyważona, zajmująca
- ▲ animacje i dźwięk

MINUSY

- ▼ brak hardcore'u

OCENY ZGREDZIOU: NOŚNIK - DVD

Sierpień 2002 - o projekcie kryjącym się pod nazwą CHAOS LEGION nie słychać zupełnie nic. Listoped 2002 - zero informacji. Luty 2003 - jest głośno. Pojawia się bowiem DEVIL MAY CRY 2 i momentalnie okazuje się, że nie wytrzymuje ciężaru swojego tytułu. Nie jest źle, ale co do jednego wszyscy są zgodni: nie na to czekali. Marzec 2003 - nowe przygody Dantego niezwykle szybko odchodzą w zapomnienie. Ludzie śledzą już inne pozycje, dziennikarze napisali swoje recenzje, pogrążając się w tradycyjnym nicnierobieniu. Mało kto cokolwiek przeczuwa. Marzec 2003, kilkanaście dni później - wychodzi CHAOS LEGION. W prasie zachodniej pojawiają się pierwsze, wciąż jakby niedowierzające newsy. Była cisza. Nadciąga Burza. Weszła niezauważenie, tylnymi drzwiami. Niebawem będzie GŁOŚNO.

Cieszę się. Naprawdę. Jeśli na rynku elektronicznej rozrywki mają miejsce takie, nie do końca wypromowane przez sztaby specjalistów sytuacje, to zawsze sobie wtedy myślę, że ten rynek jest jeszcze coś wart. Wciąż czuć w nim życie. I niech widniejący tu CHAOS LEGION zostanie przez szerokie media niezauważony, niedoceniony, niech nie podsuwa się go masowemu, znudzonemu Graczowi pod nos. Nie zdziwię się, nie zmartwię. Bo! Z uśmiechem walnę kiatą o wersalkę. Ja znalazłem w CHAOS LEGION tąpnięcie, klimat, moc. I stanie się tak z każdym, dla kogo przeznaczona jest ta gra. Reszcie nie trzeba niczego na siłę wciskać. Zapewniam. Bo gdyby tak zrobić, rozreklamować, nagłośnić mogłoby stać się to samo, co ze świetnym DMC - sequel nie wytrzymałaby presji. A ja już chcę drugą część CHAOS LEGION! I niech też wypłynie od CAPCOM swobodnie, jakby dla samej przyjemności programistów.

Dostajesz miecz, postrzępiony płaszcz łopoczący na wietrze i wchodzisz w rozpadające się zabudowania. Kilka kroków naprzód, a krata za Tobą opada z hukiem. Z bocznych naw zaczynają wypełzać Oni. To ich katedra. Oto nadeszli Pradawni. Bezkształtne, robakowate cielska, dziwne narośla. Mniejsi przytłaczają Cię ilością, zlewając się w ruchomy dywan przykrywający posadzkę. Dopiero ze chwilę dostrzegasz górujące za nimi, potężne sylwetki katów. Są czterokrotnie wyżsi od Ciebie. Potężnymi łapami miażdżyli już pewnie niejeden ludzki korpus. Zresztą zbyt wyraźnie widać zakrzepniętą tam krew. Uderzasz. Zaznaczasz pierwsze cięcie mieczem. Drugie, trzecie, trzydzieste. Wirujesz w morderczej precyzji. Bitewny szał spycha gdzieś głęboko emocje. Przywołujesz schwytane wcześniej demony. Mierowo, cios ze ciosem, posępni oprawcy stają się masakrowanym mięchem. Cios za ciosem wydzierasz im ich teren. Cios za ciosem stajesz się ich Panem.





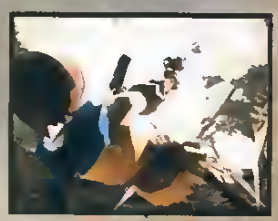






CAPCOM pokpił bardzo intensywnie wyczekiwane, drugie wcielenie Dantego. Zaraz jednak po cichu wydał inny tytuł - z demonami, gotycką krainą i dorosłą fabułą... Bez presji, na luzie, jakby dla własnej przyjemności. Zabawne, ale tak czasami rodzą się OLBRZYMY...

Z czysto technicznego punktu widzenia mógłbym sklasyfikować CHAOS LEGION jako nawalankę w ujęciu TPP. Kamera śmiga za Twoimi plecami, a Ty odpalasz kolejne combosy tnąc ostrzem napotkane hordy. Miejscami liczba uderzeń w serii przekracza ponad setkę. Zero zagadek, zero elementów przygodowych, proste schematy, czysta akcja. I to wszystko? Zdecydowanie nie. Gra uderza świetnie wywazonym, mrocznym gotyckim designem. Czyms, czego zdecydowanie zabrakło w drugim DMC. Zaczynasz pośród zniszczonych bloków skał, ne opuszczonych, starozytnych dziedzińcach. Po bokach widać jakieś dziwne trochę jakby greckie kolumny, łuki, gmachy. Antyczne, ale mające w sobie coś niepokojącego.





Wprawdzie początkowo architektura nie zmiażdży Ci zeber niczym kolejarski młot, ale daj rozwinąć się kilku etapom: zobacz owalne, pełne rzeźbień i dobrych tekstur (miejscami a'la SOUL REAVER 2) areny, powyginane wieże, zamki pełne mostów i przepaści. A co powiesz na skalisty wąwóz strzeżony przez wielkie cielska tutejszych trolli? Ruiny porośnięte trawą, skąpane w pomarańczowej lunie księżyca czy wreszcie świetną, marmurową katedrę, pełną sklepień i majestatycznych





ornamentów, w której to wszystko się rozstrzygnie? Zełepał się nawet level z zielonym, mocno porośniętym lasem, gdzie jeden raz śmigniesz sobie zwinną kobietką (patrz ramka) po pnących się w górę, wygiętych konarach! Są też cegleste uliczki z czarnym dymem spowijającym zabudowania. Grefa prezentuje się naprawdę dobrze nawet mimo dwa czy trzy razy pojawiającej się mgły która maskuje horyzont na rozleglejszych placach.

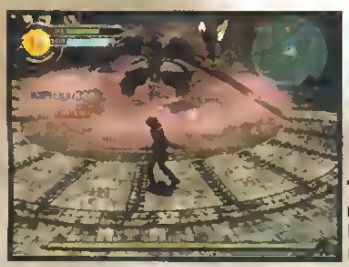
Bitwa. Od pojedynczego zemechu do setek ciał przebitych ostrzem. Od strachu, przez dziką furię, aż po złowrogi uśmieszek i samotny atak na kilkudziesięciu przeciwników zakończony przywołaniem służących Ci demonów - w samym środku trwającej jatki! Oto asancje CHAOS LEGION! Trochę masowej betalii z DYNASTY WARIORS trochę ujęcia akcji i designu z pierwszego DMC, trochę indywidualnych rozwiązań i tak, proszę państwa, konstruuje się DOBRE gry! Tu potwory zawsze wyskakują w dwucyfrowych ilościach - poczynając od małych, insektowatych stworków, przez sporych rozmiarów, czworonożnych rozpruwaczy, aż po wielkich, okutych w ciężkie zbroje łysych golemów, czy siedmiometrowe mutanty z olbrzymimi paszczami. Są nawet efektownie wyglądający półprzezroczyści potępieńcy a la Predator. Z Mroku wypełzły naprawdę dziwne zdeformowane zastępy.

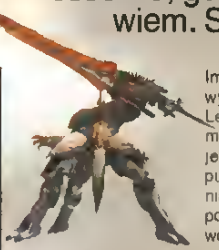
System walki ma olbrzymi potencjał. Sieg (kolezka którym przyjdzie Ci tu sterować) posiadł bowiem umiejętność zaklinania demonów - tytułowych Legionów. W czasie krucjaty znajdziesz ich siedem rodzajów, przed każdą misją wybierając dwa, które posłużą Ci na polu walki. Możesz je przywołać w dowolnym momencie, nakazując atak lub obronę, zaznaczając odpowiedni cel (trzeba cisnąć w ofiarę "ładunek elektryczny") elbo też wykorzystać w trakcie samodzielnego szlachtowania jakiegoś upiora. Ten ostatni patent sprawdza się berdzo efektownie, choć wymega naładowania odpowiedniego paska ciosów. Wyobrez sobie ze właśnie podbijasz mieczem w górę galaretowatego potwora, wyprowadzesz zamech targający nim o ziemię po czym przyduszasz "trójkąt" i np. przez jego ciało przelatuje czterech szermierzy, zadając morderczе pchnięcie. Twoi demoniczni pomocnicy pojawiają się i znikają w kilka sekund - poród rozbłysków i ogolnych fajerwerków graficznych. Power i bitewna furia po takiej akcji po prostu rozsadzają czachę!



■ Jeden z sub-bossow. Duzy, ryczący i pojawia się w liczbie trzech na raz. Będzie ostro!

Przy recenzji drugiego DMC zastanawiałem się, gdzie podziali się potężnie wykonani Bossowie, gdzie ich mroczny design? Już wiem. Są w CHAOS LEGION.





■ Design jakiego zabrakło w DMC2. Demoniczny rycerz miazdży wykonaniem.

Im częściej wykorzystujesz dany Legion, tym mocniej możesz doładowywać jego statystyki punktami doświadczenia, w efekcie czego pod koniec gry śmiga wokół Ciebie sześcioosobowa armia zabójców. Łyse olbrzymy, meduzy, stwory wyposazone w stalowe pazury, wspomniani szermierze, coś przypominającego żywą bombę głębinową (Sieg kopie je jak piłkę, by polecialy prosto w mordę jakiegoś natręta), ekipa z kuszami, czy w końcu wielki, potrafiący spowolnić czas (tylko dla przeciwników!) potwór. Naprawdę oddano Ci do dyspozycji okrutną, demoniczną armię. Wielkie betalie z ich udziałem, juggle kilkoma przeciwnikami naraz, rozbłyski, pioruny, ryczące bydlaki... Nepompowany doświadczeniem Sieg (dochodzi kilkanaście nowych ruchów) w połączeniu z rozwiniętym zastępem Legionów jest nie do powstrzymania!



■ Potęga z pomagającymi Ci Legionami sprowadza się wysmienicie. Ot, mała armia demonów!

Miła to niespodzianka



CHAOS LEGION przypadł mi do gustu bardziej, niż wtórny DMC2. Jatka jest masowa - walczymy z całymi zastępami wroga. Jednak nie samotnie. Nasz bohater może wzywać na pomoc coś w rodzaju avatarów. Pomysł fajny, w dodatku solidnie zrealizowany (oprócz kozackiego wyglądu, można upgrade'ować ataki "pomocników" kupować nowych lub zmieniać im 'elemental' ataku). Walka jest wciągająca, ponadto można znacznie rozbudowywać możliwości oddziału o wszystko przeplecione konkretnymi wstawkami CG. Graficznie bez rewelacji, ale jest to solidny tytuł.□

Ocena: 8

POTĘPIEŃCZE HORDY

■ Ilość przeciwnikow i ich design zaskakuje. Znajdziesz tu jakies pokręcone bazyliszki, ptasie moszkary, łyse pancerniki na czterech nogach, obleśne trolle z falującymi brzuchami, demoniczne meduzy, jakies macki wysuwające się spod ziemi... Spotkasz nawet wielkiego, insektopodobnego potwora. Koles biega między dwoma blisko postawionymi scianami, korzystając z siły rozporu i sypie tysiącem małych, białych larw. Bleee.













Japońską tradycję - to właśnie ma w sobie CHAOS LEGION. Nie skomercjalizowaną, intrygującą, choć nie pozbawioną pewnych przerysowań. Fabuła gry czerpie z popularnej w Japonii serii opowiadań. Na pierwszym planie pojawia się wspominany Sieg Wahrheit, rudowłosy kolezka należący do Brectwa Czarnej Pieczęci - organizacji mającej swój ścisły kodeks, łączącej krwawą walkę z religijnymi dogmatami. I tu zeczyne robić się ciekawie. Po drugiej stronie wrzucono bowiem Victora Delacroixa - przyjaciela, który złamał religijne świętosci, skorzystał z sił tkwiących w Mroku Pradawnych, e któremu Sieg elegancko przebił mieczem narzeczoną. On Cię nienawidzi, kieruje się zemstą. Ty chcesz dopełnić kodeksu Bractwa, występując przeciwko zdrajcy, zanim całkowicie przejmie go Mrok i stanie się naprawdę potężny. Fabuła nie wypeda płasko, a nawet dość zaskakuje na koncu. Nie wszystko bowiem jest tu tym, czym wydaje się być. Miejscami wychodzi z tego naprawdę dorosła, ruszająca historia.

Wygląd głównych kolezków to wspomniane, typowo japońskie przerysowania. Gładkie buzie nastolatków, fryzury a'la "zel i głowa pod wentylator" ale . Jakoś to tutaj pasuje, zupełnie nie rażąc. Randerowane przerywniki mają klimat, dość mroczną stylistykę, dynamiczne sekwencje walk na miecze. Pojawiają się tez dwie kobiety, z których kazda będzie miała silny wpływa na prowadzoną przez Ciebie rozgrywkę. Narracja naprawdę wypada wporzo i tylko końcowy ułworek "Fly" przypomina, ze muzyczne gusta skosnookich kolezków wciąz są 20 lat za pijanym Wojewódzkim.

Jeponczycy mają skrzywienie w kierunku tematu robeków i wijących się macek. W DEVIL MAY CRY były tekie motywy, tutej wyaksponoweno je znacznie bardziej. Jedan z pojawiających się kilkakrotnie bossów przypomina coś pośredniego między latającym czerwiam a zbitkiem gelarety i ostrych pnączy. Nie wygląde na milego sprzedawcę swiecowych kredek -

DWIE SPLUWY I SPÓDNICZKA







■ Jesli są demony, musi byc tez i kobieta. Oczywiście, ze jest! Przewija się przez całą historię, a w połowie gry będziesz mogł nią sterować (przez jeden, lesny etap)! Babeczka strzela z dwoch pistoletow (znow DMC?), wystosowuje serię kopnięć, a do tego ma niezły, niebieski szalczek, który ciągnie się za nią a'la w SHINOBI. Fajnie podbija przeciwnikow. Jest duże prowdopodobieństwo, ze będzie można nią swobadnie śmigac. Jak? Prawdopodobnie trzeba ukończyc grę na najwyższym poziomie trudnosci.

to na pewno. A co powiedziałbyś na potężnego, czworonoznego demona, dzierzącego wielką tarczę oraz ketowski miecz? Koło jast wielkości małego bloku mieszkalnego, ryczy jak pomylony i naprawdę robi wrazenie. Kompletne mistrzostwo świata stanowi zas megaupiór z gigantycznymi ptasimi skrzydłami. Po prostu popis designerów! Nie przypomina niczego, co dotychczas widziałeś... Jeszcze niedawno zestanawiałem się, gdzie podział się potancjał chłopaków z CAPCOM, gdzie zawieruszyli się świetni bossowie wychodzący spod ich ręki? Teraz juz wiem. Są tutej.

Tak się rozpływam w superlatywach, ale nie ma zamiaru ciąć słonie jak pomylony - CHAOS LEGION nie jest pozbewiony wad. I to takich, które trzaba by wynosić w sporych walizkach, niczym ćwiartowane przed chwilą zwłoki. Rozgrywkę oparto na jednym, dość prostym schemacia. Wchodzisz do duzego pomieszczenia zablokowanago na końcu kratą, spada na Ciebie kilkadziesiąt sługueów Mroku, rozwalasz ich, masakrujesz wielkich bydlakow oznaczonych ikonką "target", otwiera się owa brama i za chwilę wchodzi podobny motyw. Zawarte w grze levele podzielono na kilkanaście takich sekwencji, stawiając Cię na dość liniowej sciezca. Przydałby się element minimalnego kombinowania z półki zwanej "logika", więcej beztroskiej eksploracji. Dobrze chociaz, ze czasem zderzą się ukryte miejscówki a i wyszukiwanie wszystkich artefaktow (mozna nimi później doładować konkretne Legiony) wymaga dokładniejszego sprawdzanie mapy.

Takie gry wprost uwielbiam!!!

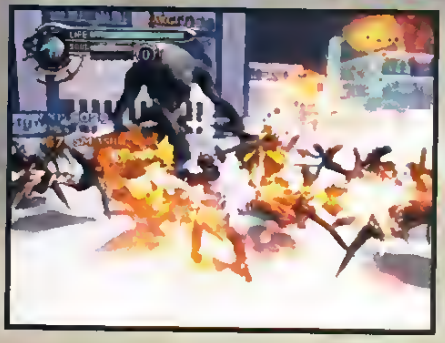


Oh my godness, oh my godness!!! Jatku jakich mało i to w dodatku w najbardziej chorym lecz jednocześnie niezwykle rojcownym wydaniu! Tutaj nie ma zmiłuj się, nie ma nawet momentu odpoczynku zostajesz od początku rzucony w niesamowicie klimatyczną rzeźnię paszczę prawdziwego szaleństwa. Jestem pełen podziwu dla designerów, którzy stworzyli te całe watohy demonicznych obleśnych i pochodzących rodem z najgorszych koszmarów sennych potworów - CHAOS LEGION pod względem tego całego zwierzyńca bije na głowę wszelką konkurencję! Tytuł jest po prostu BEZLITOSNY - lepszego określenia nie potrafię znaleźć. Autorzy musieli mieć naprawdę solidnie pokręcone we łbach, żeby coś takiego stworzyć, a w dodatku wydać - i za to im chwała! Oby jak najszybciej ta gra pojawiła się w Europie. REWELACJA!!! [Kuli]

Ocena: 9

Wojenny szał, chaos, prędkość i mordercza technika zadawania ciosów - to wszystko doskonale tutaj czuć. Gra potrafi pokazać własny, ostry pazur.





■ Jeden z bardziej efektownych atakow Legiana. Włącza się biały filtr, cos jakby negatyw, zwalniane tempa dla przeciwnikow i gigantyczny demon zaczyna rzygać ogniem. Eksplazje łorgają ich korpusami... Posrod całej tej zadymy Ty mazesz poruszac się z normalną prędkoscią, zadając dodatkowe ciasy POWER!

Martwi tez trochę czas gry, oscylujący w granicach 7 - 8 godzin (13 leveli + finałowa walka). Zdecydowanie przydałoby się więcej, choc oczywiście zostają sekrety, zdobywanie umiejętności i pakowanie statystyk. Niestety CHAOS LEGION otrzymalismy tuz przed zamknięciem numeru i nie udało mi się ukończyć tej historii na najwyższym poziomie trudności (przeszedłem ją tylko raz). Nie wiem więc, co się za tym kryje... Bardzo mocno życzyłbym sobie opcję swobodnego śmigania laseczką wyposazoną w dwa pistolety, ktore zajmuje miejsce Siega w jednym z etapow. Dostanę wersję anglojęzyczną - nie omieszkam sprawdzić.

Odnoszę dziwne wrazenie, ze cały potencjał zgromadzony w pierwszym DEVIL MAY CRY rozpłynął się chłopakom z CAPCOM na dwa tytuły - mniejszą część dostał sequel krucjaty Dantego, większą recenzowany CHAOS LEGION. Wystawiam mu beta-werdykt. Dlaczego? Chcę w pełni poznać febułę, prześledzić wszystkie opcje, bonusy. Do tego potrzeba jakiegos zrozumiałego, pozbewionego krzaczkow wydania. Co nie zmienia faktu, ze design, klimat i dynamika rozgrywki w CHAOS LEGION już dziś zżarły mi serca. Do mojego domu wpadł właśnie kolejny, wielki zabójca demonow! Od czasow debiutu Dantego nie było nic równie POTĘŻNEGO □

BETAWERDYKT — MYSZAQ

CAPCOM — BIJATYKA

GRYWALNOSC: 8

8

8+

PLUSY

- ▲ mroczny, gotycki design
- ▲ system walki
- ▲ wielkie, ostre bestie

MINUSY

- ▼ za krotka
- ▼ liniowość, schemat
- ▼ nie dla każdego

OCENY ZGREDZIOLI: SCIERA 8 · KUJOT 8-

NOSNIK: DVD

DEFENDER

Kolejny zwykły dzień w salonie gier na jednym z podmiejskich dworców. Tam też po raz pierwszy drogi Czytelniku dane mi było zetknąć się z kultową grą DEFENDER. Nie było łatwo, gdyż dostęp do upragnionego automatu blokowała kolejka zniecierpliwionych Graczy, ale gdy znalazłem się przed rzucającym blade światło ekranem zakupiłem nowe zabaweczki (lepsze rakiety czy wymiatające działka). W trakcie gry przyjdzie nam wykonywać różne zadania, począwszy od niszczenia hord nacierających Mantis, ratowanie kolonistów i ochrony konwoju pojazdów, po transportowanie pojazdów opancerzonych za pomocą wiązki holowniczej. Ratowanie ludzi



ciężar miesięcznego kieszonkowego w kieszeni szybko stał się przyjemnym wspomnieniem. DEFENDER to jedna z kultowych gierek, do której trudno podchodzić bez sentymentu. Scrollowana strzelanina kosmiczna mieła swój urok, lecąc się nad przedstawioną w formie nieregularnych kresek planetą, siejąc pogrom wśród nadlatujących obcych, przy okazji ratując ludzkie istnienia. Dzięki MIDWAY i 7 STUDIOS wskrzeszono legendę, nadającej się wieściwą dla dzisiejszych czasów oprawę i zachowując cząstkę jej ducha - każdy fan DEFENDERA odnajdzie w niej dawne pomysły.

Fabuła tradycyjnie w tego typu grach jest sprawą drugorzędną, trafiamy w sam środek wojny Ziemian z obcą rasą Mantis i jako ostatnia nadzieja ródzaju ludzkiego musimy zakończyć konflikt. Całość ilustrują gustowne wstawki, które łączą ze sobą poszczególne misje. W sumie mamy do dyspozycji 6 statków, które różnią się między sobą parametrami i uzbrojeniem, każdy ma swoje wady i zalety, a ich właściwy dobór często decyduje o sukcesie. Po ukończeniu misji dostajemy kasę, za którą można



jest opłacalne, gdyż otrzymujemy wtedy dodatkową amunicję, energię czy wsparcie w postaci szwadronu czołgów.

Gra wygląda zadowalająco, jednak potencjał grafików pozarły bogato oteksturowane statki, która kontrastują z monotonnym otoczeniem. Dużym plusem są efekty refleksy świetlne na metalicznej powłoce pojazdów, wybuchy, błyszczące wiązki laserów, smugi zostawiane przez obce pojazdy i rakiety, a także czarny dym wydobywający się z uszkodzonego statku. Ciekawie prezentują się 'oldskulowe' odgłosy laserów, wzbudzające nostalgię i podkreślające charakter tej pozycji. Fizyka gry pozostawia wiele do życzenia, statek odbija się jak gumowa piłka od szczytów górskich i przenika przez obce pojazdy. Poziom trudności wzrasta w czasie gry, a pod koniec odbywa się wyczynowa jazda bez trzymanki. Sytuację osładza zaimplementowany tryb 2 PLAYERS, który jednak cechuje się dużą prostotą i szybko się nudzi.

Przy DEFENDERze spędziłem przyjemne 9 godzin, jednak poprzeczka ustawiona jest zbyt wysoko, żeby zawyżać ocenę tej gry. Poza nieznacznymi różnicami w ostrości grafiki, poszczególne wersje praktycznie się nie różnią niczym, więc werdykt pozostaje identyczny. Ogólnie mogło być dużo lepiej, a grę połknęła miażdżąca konkurencja. Szkoda. □

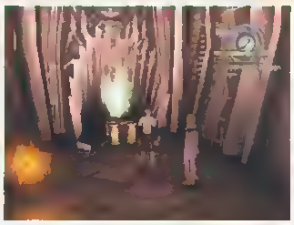


GALERIANS: ASH

O tym, że Japończycy są mali, żółci i dziwni wiedzą chyba wszyscy. Napiszmy więc, że biali wcale im nie ustępują - bywają jeszcze mniejsi i bardziej dziwni. Tylko z tą "żółtością" jakoś im nie wychodzi. W Danii ostatnio skradziono 10 tysięcy sztuk suszonych świńskich uszek! I kto tu jest chory? Bo taki np. GALERIANS: ASH to dla Japończyków zupełnie normalna, zakorzeniona w tamtejszych standardach przygodówka. Ze szprycowanie się jakimiś chemikaliami, mutanty, chore lokacje i ogólna schiza? Dla nas kosmos, dla nich przełknięcie porannej buleczki.



Fabuła ASH ma miejsce sześć lat po wydarzeniach z części pierwszej (renderowana przygodówka z PSX'a). Znów jako Rion (wygląda na bezpłciowego młodszego brata Raidena) musisz stawić czoła złowrogiemu komputerowi Dorothy, który chce rzeźi ludzkich istnień. Tym razem zadbano o trójwymiarową grafikę, naprawdę dziwne lokacje (mieszają ze sobą wygląd chłodnych laboratoriów i demonicznych, obcych przestrzeni), no i ponownie wrzucono ataki psychiczne wspomagane zażywaniem odpowiednich drugów (trzy grupy Nelcon, Red oraz D-Felon). Rion może dzięki nim podpalić biegające naokoło mutanty, miotać ich zwłokami, razić prądem, rozsadzić czaszki... Mały blondasek, ale jak się nieszprycuje, to potrafi być okrutny. To buduje klimat. Tak samo zresztą, jak płynne 60 FPS-ów czy design niektórych bossów. Szkoda jednak, że w większości zwykłych przeciwników wyraźnie brakuje poligonów, kamerze koordynacji, a architekturze i teksturom kolejnych lokacji większego rozmachu. Dużo tu technicznych ułomności.



Chore klimaty, nienajgorszy design - nic tu jednak po nich, bowiem po pierwszej godzinie z systemu rozgrywki zaczyna wiać nudą. Schematyczne walki, irytujące bezsensowne zagadki, odnawiający się po nich przeciwnicy i bieganie po kolejnych korytarzach by jakoś tam (na ogół przypadkowo) pchnąć fabułę do przodu. To nie jest przepis na hit - cały zastęp Japończyków może mnie tłuc bambusową trzcinką, ale zdania nie zmienię. Sequel przeciętnej, dziwnej gry jest dziwny i przeciętny. Normalnie odkrycie roku. □





DUNE



Gier na podstawie znakomitej powieści (a raczej cyklu) "Diuna" powstało już sporo, w tym ciesząca się największą popularnością sena strategii pod tym właśnie tytułem. Tym razem jednak nie mamy do czynienia z grą strategiczną, lecz przygodówką bazującą na wydarzeniach pierwszej, najbardziej znanej części cyklu. Niestety - już na wstępie muszę powiedzieć, że CRYO nie wysiliło się zbytnio tworząc tę pozycję.

FRANK HERBERT'S DUNE to nic innego, jak klasyczna skradanko-strzelanka, jeśli można tak nazwać ów typ gier przygodowych, osadzona zaś w realiach pustynnej planety Diuny i podążająca tropem przygód Paula "Muad'Diba" Atrydy, który z pomocą rdzennych mieszkańców pustyni - Fremenów - stara się pokonać wrednych Harkonenenów i odzyskać władzę nad tym jedynym we wszechświecie źródłem Przyprawy. Otoczka otoczką, ale co kryje wnętrze? No cóż, wewnątrz nic specjalnego - paździerzowa grafika, przeciętna muza i klasyczny podział na misje. Jeśli zaś chodzi o samą esencję gry, to również nie ma się nad czym zachwycać - nasz waleczny "Pawełek" skrada się jak może, aby zachodzić przeciwników od tyłu i załatwiać cięciem swojego



fremeńskiego noża albo - jeśli nie ma innego wyjścia - wali do nich z dystansu używając różnych pukawek. Może on przywierać do ściany i wychylać się zza rogu, zaś jego przeciwnicy zachowują się w miarę przyzwoicie (jeśli chodzi o ich AI), lecz i tak to wszystko już kiedyś było, w znacznie bardziej rozbudowanej postaci. Zapodawane nam w "przerwach na reklamę" mini-gierki również nie polepszają ogólnego wizerunku gry (ucieczka przed Shai Huludem na samym początku to istny koszmar), a sam styl prowadzenia opowieści jest straszliwie drętwy, zwłaszcza że autorzy ominęli całe mnóstwo wydarzeń (z powieści), zatrzymując jedynie te, z których udawało im się skleić jakąś akcję. Zdecydowanie odradzam kupno tego tytułu - jest wiele znacznie lepszych od niego pozycji. Książkę za to polecam. □







Zainfekowany



Mile zaskoczyło mnie złudzenie prawdziwej zabawy on-line. Można odnieść wrażenie że gramy z ludźmi! Co się tyczy rozgrywki - może i nie jest to jakieś wybitne i rasowe RPG zmuszające do niesamowitego kombinowania, ale na pewno nie brakuje tej pozycji klimatu, dobrej fabuły i nieoczekiwanych zwrotów akcji. Absolutny "must have" dla pasjonatów serii .HACK, także dla tych, którzy mają ochotę na niezbyt wymagający eRPeG "[illegible]nym", zakochanym w tabelkach ludkam może nie podejść. Na pewno doskonały trening przed prawdziwą rozgrywką on-line :). [Loki]

Ocena: 7

Login: Kali
*Pass: *********
. . . Accepted
Accessing . . . Welcome beck Kali. Do you want to join The World now?
/ join Aque
. . . Please wait . . .
You are now connected to Aqua server. Heve a nice day.

"You have a new mail" - taki napis może Ci się pojawić w rogu ekranu w trakcie biegania po mieście, choć nie jesteś podłączony do Internetu. To właśnie jest .HACK:INFECTION.

感染拡大 .hack DOT INFECTION

"Cześć. Jesteś sam? Mogę się do Ciebie przyłączyć? Wyglądasz na zaawansowanego gracza" - wypowiedział jakiś wojownik ubrany w najtańsze odzienie, który nadbiegł nagle z prawej etrony. Trzymene w jago ręku dwa lśniące nowością, wykonane prostą techniką sztylety, jak i jego ubiór mogłyby stuzyc ze wizytowkę treści. Jestem po raz pierwszy w "The World" - poszukuję przyjaciół, z ktorymi mógłbym etworzyć druzynę - proszę, zgódź się, obojętnie kim jesteś. "Nie" - odparłem. "Czekam na znajomych". I tyla, dialog się zakończył, młody wojownik skierował się w stronę grubase biegnącego do pobliskiego sklepu z ekcesoriami. Mam jeszcze chwilkę czasu, pojdę więc do magazynu i odbiorę miecz wzmocniony żywiołem wody, będzie niezbędny przy tym kolejnym zadaniu. Dookoła panuje dośc spory ruch, nawat jak na tę godzinę. Hmm. Dwie leski przy moście, jedna klasyczna kapłanka w białej sutannie oprawionaj żółtymi runami przy rękawach i kapturze, a druga... ooo! Proszę bardzo! Odziana w skąpą, doskonale przylegające do ciała zbroję, odsłaniającą uda i dekolt upiększony amuletem z ametystową, sześcioramienną gwiazdą jasnoniebieska wojowniczka o kociej twarzy i puszystym ogonie opadającym z tyłu zbroi wygląda aż nadto atrakcyjnie. Moze by tak do nich zagadeć? A nuz się okaza, ze któraś mieszka gdzies niedaleko i nie straszy wyglądem? "Juz jestesmy!" - rozwazania zostały momentalnie przerwane, nadciągnęła moja ekipa: rangar i paladyn ciamności. "Masz wreszcie to hesło na ten poziom? Tak? To dobrze. Chodźmy do portalu"...



Scanka rodem ze standardowego MMORPG-a (Massively Multiplayer Online Role Playing Game). A raczej sprawia tylko takie wrażenie, lecz została niemalze żywcem wycięta ze zwykłago eRPeGa, ktorego tłucze się w samotności i off-line. Wydaje Ci się, ze coś tutej nie pasuje? To dobrze. Ci się wydaje, bo gra, z ktorej pochodzi ta scena, wcale zwykłym eRPeGiem nie jest. Pierwsza część czteroczęściowej serii gier (a także anime) firmy BANDAI, .HACK//INFECTION jest jedną z najbardziej oryginalnych gier, jakie pojawiły się ostatnimi czasy. Gra o grze. eRPeG symulujący MMORPG-a rozgrywke off-line traktująca o rozgrywce on-line. Mowiąc krótko: oryginalny, intrygujący i bardzo zakręcony tytuł.

Wcielamy się postać Gracza, któremu przychodzi kiarować losami wojownika rozpoczynającego zabawę z "The World", najpopularniejszym MMORPG bliskiej przyszłosci. Juz na samym początku zabawy w dziwnych okolicznosciach ginie jedne z najbardziej 'napakowanych' i słynnych postaci, ktorą kiaruje wprowadzający Cię w tajniki gry dobry znajomy, który sam w rzeczywistości trafia do szpitala i całkowicia urywa Ci się z nim kontakt. W dodatku wiadomość informujące o tym zajściu, ktorą umieszczasz na forum poświęconym "The World", zostaje szybko skasowana, a w samym "The World" zaczynają pojawiac się dziwne problemy techniczne. Największą jednak zagadką jest jednak nabyta przez Ciebie w nieznany sposob unikalna umiejętność wnikanie w kod gry i modyfikacji danych - 'Matrix" jak się patrzył. Pytania pozostawione bez odpowiedzi, odpowiedzi otrzymywane baz zadawania pytań - strasznie to wszystko pokręcone, ale tajemnicza fabuła poprowadzona jest w doskonały sposób. HACK szybko pochłania Gracze i skutecznie przykuwa do pada.



Zasadnicza rozgrywka rzeczywiście przypomina nieco MMORPG-a przywołując na myśl skojarzenia ze słynnym EVERQUEST. Logując się do wybranago serwera, Gracz przenosi się do "miasta", miejsca w którym spotkać można postacie kierowane przez innych Graczy. Mozna z nimi handlować przedmiotami i rozmawiać (uznanie dla bogatego zbioru wypowiedzi - niazbyt często się one powtarzają), chociaz kazdy gna w swoją stronę, mając własne, nieznane nam cele. Naprawdę można sobia wyobrazić, ze sterują nimi inni ludzie, o rozmaitych charakterach. mozna poczuć się niczym w trakcie sesji z MMORPG. Kazde miasto wygląda zupełnie inaczej ne denym serwerze, lecz zbudowane jest w uniwersalny sposób - posiada punkt Save, magazyn, rózne sklepy i portal, dzięki któremu mozna się przenosic do róznych swietów. To, gdzie się przeniesiemy, określa się za pomocą hasła składającego się z trzech wyrazów, a Gracz ma możliwość własnoręcznego ich wprowadzania wedle uznania (mozna tez losowo, ale mozemy trafić na zbyt trudną planszę), choć kluczowymi w popchnięciu fabuły do przodu są hasła odszukane w zakamarkach Internetu i otrzymane od wirtualnych znajomych. Poza wypełnianiem misji i latanu po róznych planszach, masz takze dostęp do skrzynki e-mail, newsów internetowych,

WERDYKT — KALI

BANDAI — RPG

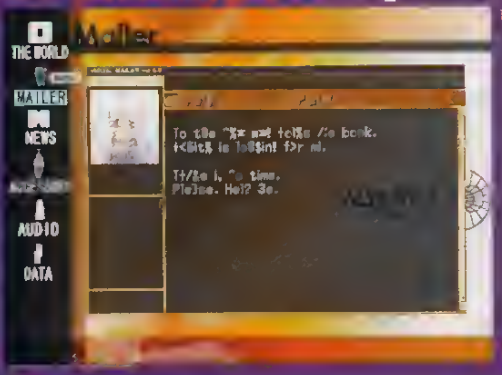
GRYWALNOSC: 7 8

7+

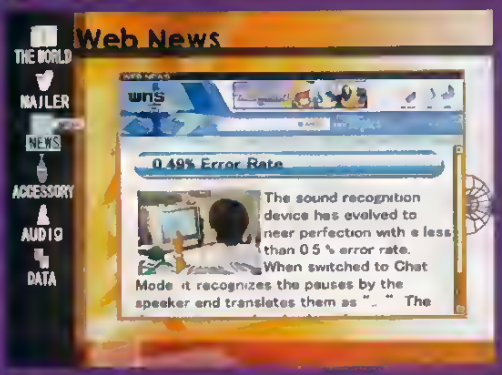
PLUSY	MINUSY
▲ oryginalnosc	▼ krótka
▲ klimat	▼ niezbyt trudne
▲ pomysł	▼ czasem monotenne

OCENY ZGREDZIOLI: HUNOT 7 STAR 6+ — NOSNIK DVD

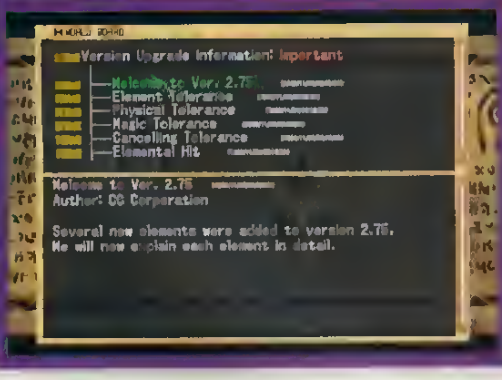
Jak to wygląda w praktyce



Odpisując na maile możesz wybierać treści odpowiedzi, choć listy nie zawsze wnoszą coś konkretnego do rozgrywki. Raz jedna znajoma zapytała się mojej postaci, czym jeszcze zajmuje się poza graniem. Odpowiedź bohatera mnie powaliła: "Aside from PE, I play soccer with my friends". Skąd on wiedział, że pracuję w PE?!:)



Nie mamy wprawdzie w miarę swobodnego dostępu do stron www, ale co jakiś czas znajdują się różne informacje i strony, które przeglądasz na ekranie "News". Pojawiające się informacje są bardzo rozmaite. Dowiedzieć się możesz np. o tym, że firma SONIES wypuszcza na rynek specjalne gogle przeznaczone do gry.



I najciekawszą z [illegible] ciekawostek - message board, forum poświęcone "The World". Znajdziesz tutaj pytania początkujących graczy o różne rzeczy związane z grą i odpowiedzi osób bardziej wtajemniczonych, pojawiają się tutaj też wyzwania na pojedynki i hasła do różnych interesujących

mozesz nawet przeglądać forum dyskusyjne poświęcona "The World" - pomysł niczym z FRONT MISSION 3 Dolicz do tego jeszcze zabawę w hakere w celu uzyskenia dostępu do zastrzeżonych miejsc, a takze to, ze mozesz - ale nie musisz - korzystając z otrzymanych wizytówek poprosić znajomych (maks dwóch) o wspólne przechodzenie wybranej planszy, pewnikiem Ci pomogą, jezeli akurat wtedy będą dostępni w Sieci Przechodzenie wybranej planszy bazuje na schemacie mamy kilkupoziomowy loch, nalezy dotrzeć na sam dół, by zebrać skarb/pokonać bossa/kogos spotkać, pokonując po drodze zastępy najróżniejszych przeciwników, rozgrywając walki w czasie rzeczywistym

HACK cieszy niezwykle klimatyczną oprawą, co odnosi się tak do wprost wybornie dobranej oprawy muzycznej, znakomicie i pomysłowo stworzonych postaci (za design odpowiedzialny był znany miłośnikom anima - Yoshiyuki Sadamoto), jak i opracowania wyglądu wszelkich menusów i ekranów Oprawa graficzna nie powala fajerwerkami, ale jest estetyczna i generalnie stoi na bardzo przyzwoitym poziomie Co tu więcej dodać? Z czystym sumieniem polecam pierwszą część HACK - pomimo tego, że gra jest niezbyt trudna i jak na RPG dość krótka (nieco ponad 20 godzin), wciąga jak diabli □

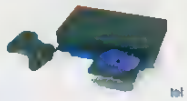


SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

ZAMÓWIENIA : TELEFONICZNIE, LISTOWNIE, E-MAIL, SMS

strona internetowa: www depgamespro.alpha.pl

tel. (0....32) 738 39 48



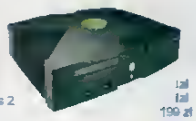
Pilot DVO oryginalny / OATEL	139/69 zł
Laser PS2 oryginalny	tel
Dual Shock 2 oryginalny	140 zł
Dual Shock 2 BigBen	99 zł
Dual Shock 2 bezprzewodowy BigBen	tel
Dual Shock 2 Compatybile	79 zł
(zastępuje Dual Shock 2)	
Przedłużacz do Joypada	29 zł
Karta pamięci 8MB oryginalna	tel
Karta pamięci 8MB "Kemco"	139 zł
Action Replay 2v2 PS2	149 zł
Multi-Tap PS2 (na jednej konsoli - 4 graczy)	99 zł
Podstawka pionowa PS2	35 zł
Link kabal (łączy konsole PS2 w sieć)	39 zł
Kierownica CYBER WHEEL X	199 zł
ocana graczy 10/10 !!!	
Kierownica JAGUAR	189 zł
Kierownica Logitech Driving Force	499 zł
(Force Feedback) !!!!	
Kabel RGB/AV BigBen (polecany)	49 zł
Kabel RGB/AV VIDEO	59 zł
(NOWOSC !!! pełny kolor DVD)	
Kabel S-VHS (wysoka jakość obrazu)	39 zł
Adapter Dual Shocke PSX do komputera PC	49/99 zł
(port drukarki / port USB)	

GRY

GTA Vice City	tel
Mortal Kombat: D A	tel
Pro Evolution Soccer 2	tel
Sly Racoon	tel
TimeSplitters 2	219 zł
Colin McRae Rally 3	199 zł
Onimusha 2	199 zł
Hitman 2	199 zł
Ratchet & Clank	189 zł
Conflict Desert Storm	189 zł
Batman	99 zł
007 Agant Under Fire	119 zł
Metal Gear Solid 2	119 zł
Salt Lake 2002	99 zł
V-Rally 3	139 zł
Project Eden	89 zł
Prisoner Of War	159 zł
Sky Oodysey	99 zł
Raymen Revelution	99 zł
Theme Park World	99 zł
Moto GP	89 zł
ISS	79 zł
Gift	99 zł
Maximo	99 zł
oraz wiele innych	tel (032) 738 39 48



Pilot DVO	169 zł
Joypad Oryginalny	189 zł
Joypad Analogowy BigBen Mini	110 zł
Przedłużacz Joypada 2m	39 zł
Kabel S-VHS BigBen	49 zł
Kabel Euro RGB+wyjście audio BigBen	49 zł
Kabel Euro RGB+wyjście optyczne (Dolby 5 1)	109 zł
Kabel Video+wyjście optyczne BigBen	109 zł
Adapter Dual Shocka PSX do Xboxa	69 zł



GRY

Splinter Cell	tel
Time Splitters 2	tel
Silent Hill 2	199 zł
Halo	199 zł
Enclave	189 zł
Max Payne	149 zł
Dead Or Alive 3	149 zł
Star Wars Obi Wan	139 zł
Transworld Surf	139 zł
oraz inne	tel (032) 738 39 48



Dual Shock oryginalny	99 zł
Power Shock (zastępuje Dual Shocka)	49 zł
Joypad PSX STANDARD (dł kabla-180cm)	19 zł
Przedłużacz joypada/Link kabel	19/19 zł
Karty pamięci 15 / 30 / 120 bloków	19/35/49 zł
Kable Euro RGB/RGB-AV	19/25zł
(kolor w grach NTSC i PAL)	
PAL/NTSC Konwerter	49 zł
(kolorowy obraz w grach NTSC)	
Game Hunter Pro 2MB	49 zł
(rozkodowywuje gry NTSC i PAL)	





Multi-Tap	79 zł
(na jednej konsoli do 4 graczy)	
Kierownica CYBER WHEEL X	199 zł
(współpracuje z PSX i PS2)	
Talerzyk do czytnika PSX	49 zł
(trzymający płytę CD)	
Laser do konsoli PSX / PS One	199 zł
(montaż gratis !)	
Oryginalny klaser SONY	29 zł
(na 12 płyt +2 karty pamięci)	
GRY OO PSX PSOne	od 29 zł





Joypad Analogowy	99 zł
Karta pamięci 4MB BigBen	69 zł
Kabel RGB+wyjście audio BigBen	39 zł
Link kabal GB Advance/GameCube	39 zł

GRY

Eternal Darkness	219 zł
Star Wars Rougue Squedron	129 zł
Resident Evil	199 zł
Mario Sunshine	199 zł
Wave Race	129 zł
oraz inne	tel (032) 738 39 48

GAME BOY ADVANCE

GAME BOY COLOR

Akcesoria GBA	od 29 zł
(lupy zasilacze,pokrowce,link kable)	
Iluminator Pro	139 zł
(podświetlenie+zasilacz+akumulatorki)	
Gry do GB GBC GBA	od 39 zł



Dreamcast™



VMU, klawiatura, karty pamięci 1MB, 4MB, VGA BOX, wibracje, kabla RGB joypady, pistolety kierownice, gry Shenmue I i II Dead Or Alive 2 Tomb Rider IV Maken X Phantasy Star OnLine Sonic Crazy Taxi UEFA Dream Soccer 18 Wheeler Resident Evil oraz wiele innych - tel (032) 738 39 48

SKUPUJEMY I WYMIENIAMY GRY ORAZ KONSOLE , PROWADZIMY SERWIS KONSOL

tel.kom.: 0605 107 773, 0601 504 376

e-mail: poczta@depgamespro.alpha.pl ,

lub depgamespro@interia.pl

OFERTA HURTOWA DLA SKLEPÓW : TEL. 0601 50 43 76 LUB E-MAIL

koszt przesyłki: 10 zł, przesyłka ekspresowa(24h) 36 zł

DEP GAMES PRO

ul. Żwirki i Wigury 4, 43-190 MIKOŁÓW

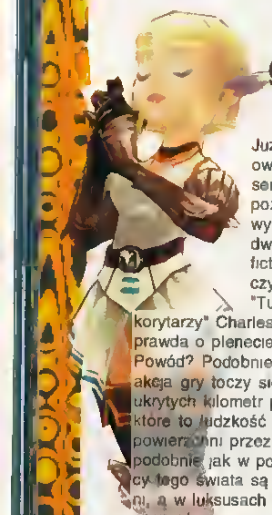
Poniedziałek-Piątek od 10.00 do 17.00

zmiany firmowe zostały użyte w celach informacyjnych cennik nie jest ofertą w rozumieniu Kodeksu Cywilnego

Piła

BREATH OF FIRE
DRAGON QUARTER
ブレス オブ ファイア V　ドラゴンクォーター ™

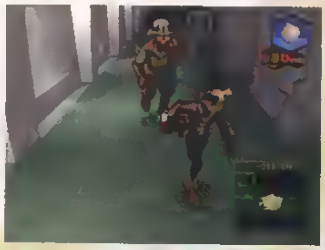
Mroczny, industrialny klimat rodem z powieści science-fiction oraz specyficzny system rozgrywki czynią tę pozycję prekursorem nowego odłamu serii "Ognistego Oddechu".

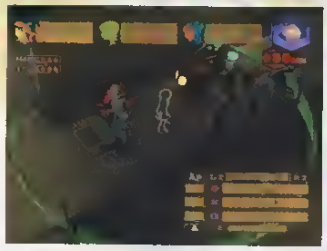




Juz w parę minut po odpaleniu owej Inaugurującej na PS2 serię BREATH OF FIRE pozycji, moje zwoje mózgowe wygrzebały wspomnienie dwoch opowieści science-fiction, jakie swego czasu czytałem, a mianowicie "Tumitak z podziemnych korytarzy" Charlesa R Tannara oraz "Cała prawda o planecie Ksi" Janusza A Zajdla Powód? Podobnie jak w pierwszej z nich, akcja gry toczy się w ciemnych korytarzach ukrytych kilometr pod powierzchnią ziemi, w które to ludzkość została zepchnięta z powierzchni przez pewne zagrożania, a podobnie jak w powieści p Zajdle mieszkańcy tego świata są odpowiednio ponumerowani, a w luksusach się pławią i władzę sprawują oznaczeni jak najniższymi liczbami członkowie społeczeństwa (czyli 1/20 ma się znacznie lepiej, niż 1/200) Owo zagrożenie jednak w tym wypadku związane jest ze smokami (to one zmusiły ludzkość do zejście w podziemia) zaś numeracja odzwierciedle nie tyle pozycję społeczną (chociaż to również), co potencjał danej jednostki Nowy aRPeG CAPCOMu me jeszcze jedną rzecz wspólną z owymi powieściami - futurystyczny klimat Zapomnieć można o klasycznym dla serii pseudo-średniowieczu, tutaj panują zaawansowane technologie, maszyny i eksperymenty genetyczne słowem - jest to zupełnie nowy rozdział w liczącej już pięć odsłon serii "Ognistego Oddechu" i pewnie z tego tez powodu amerykanska wersje taj gry nie posiada numerka przy tytule

"Człowiek zyska skrzydła i niebo powroci do świata" - stera przepowiednie zaczyna się sprawdzać, gdy Ryu wraz z Niną i Lin rozpoczyna swą wędrówkę ku powierzchni i az dziw bierze, jak los mógł wybrać do tej roli tak dziwaczną trójkę. Ryu to - nie bójmy się tego powiedzieć - kretyn z nizin społecznych (jego D-ratio, czyli numer określający potencjał, to zaledwie 1/8192), e jednak to właśnie on został wybrany przez smoka na nosiciela jego osobowosci. Nina zas przypomina autystyczne i zagłodzone dziecko specjalnej troski, czemu jednak nie należy się dziwić, skoro jest produktem (!) inzynierii genetycznej. Jedyną sensowną postacią wydaje się Lin (jeśli nie liczyć jej ogona i szpiczastych uszu), należy jednak do wywrotowej organizacji Tnnity, z którą to ma ne pleńku obecna władza i będący jej wykonawcami Rangerzy, do których należy sam Ryu. I tak cała ta dziwczna trójka wędruje krętymi korytarzami, tłucze setki mutantów (Genics) i zbuntowanych maszyn, ustawicznie pnąc się ku powierzchni. Nie wiem, czy zdajecie sobie sprawę, ale właśnie zdradziłem Wam większość fabuły tego eRPaGa, jako ze owa wędrówka i walka stanowi zarówno cel jak i sens całej gry Pamiętacie taką pozycję, jak VAGRANT STORY? Sposób prowadzenia akcji w BOF:DQ jest niemal identyczny, co we wspomnianym hicie od SQUARE, tzn non stop przemierzamy i "oczyszczamy" jakieś ponure labirynty, w międzyczasie oglądając kilka wyjaśniających fabułę scenek. I tutaj różnice - gra została skonstruowana w ten sposób, aby podczas pierwszego jej przechodzania Gracz poznawał tylko część prawdy, zaś resztę (w postaci dodatkowych scen i dialogów) dopiero w kolejnych

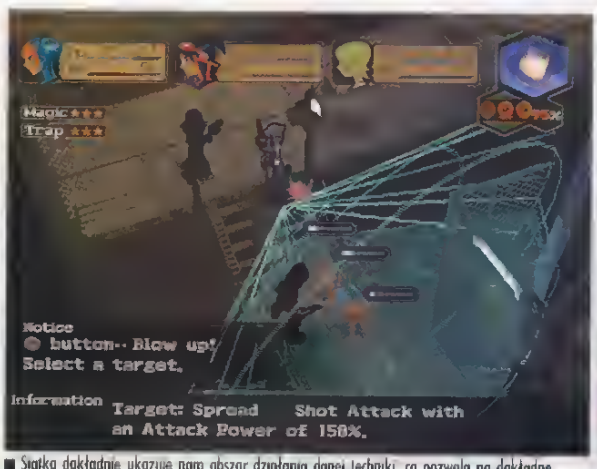




podajściach. Grę przerwać można w dowolnym momencie, aby zacząć od ostatniego "sejwa" (a można mieć tylko jednego) lub nawet od nowa - dysponując zdobytym dotychczas sprzętem oraz zachowanym na tę chwilę specjalnym doświadczeniem druzynowym. Ów system powtarzania służy również temu, aby grę w ogóle dało się ukończyć - zwłaszcza pokonanie ostatnich bossów związane jest z odpowiednio silną drużyną, a nawet "zwykli" przeciwnicy mogą dać nieźle popalić. Ponadto po ukończeniu przygody zmienia się D-ratio naszego bohatera (określane na podstawie naszych osiągnięć, np najszybszego czasu przejścia lub najwyzszego poziomu doświadczenia), dzięki czemu zyskuje on dostęp do uprzednio niedostępnych pomieszczeń, mogą się również zmieniać niektóra dialogi.

Cała ta wędrówka nie byłaby jednak tak emocjonująca bez odpowiedniego systemu walk, który jest chyba największym etutem tej pozycji. Kazdy z zewodników dysponuje określoną liczbą Punktów Akcji, które zuzywa zarówno na poruszanie się, jak i odpalanie podzialonych na 3 poziomy technik specjalnych, które mozna (a nawet trzeba) łączyć w combosy, aby zadaweć większe obrazenia. Techniki te (montowane w broni) znajduje się w czesie eksploracji lub uzyskuje bezpośrednio od przeciwników, a kazda z nich określona jest zarówno przez siłę i efekty specjalne, jak rowniez obszar działanie, co ma znaczenie podczas walk z grupami przeciwników. Kazdego rywala widać na zwiedzanym terenie - i tu ważną rolę odgrywa taktyczne przegotowanie do walki. Przeciwników mozna wabić w określone miejsca poprzez rzucanie im pozywienia, e następnie zasypywać środkami wybuchowymi i atakować osłabioną grupę, aby za jednym razem pozbyć się przeciwnikow atakami obszarowymi albo wpierw "zaminowywać" teren poprzez zostawienie peru bomb, e następnia prowokować rywali do walki na owym obszarze i odpalać "miny" w czasie starcia. Oczywiście na każdego trzeba opracoweć inną taktykę, gdyz jedne stworki są ewidentnia agresywne i atakują na sam nasz widok, Inne czają się (np zwisając z sufitu) aż podajdziemy na odpowiednią odległość, a niektóre wprost

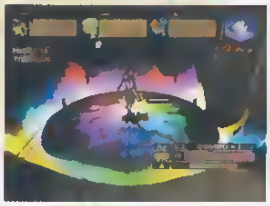
Nowy BREATH OF FIRE przyrównać można do VAGRANT STORY, co zapewne ucieszy miłośników tej właśnie pozycji, choć akcja nie rozgrywa się w starym zamczysku, lecz we wzmocnionych betonem i stalą korytarzach kilometr pod powierzchnią ziemi.



■ Siatka dokładnie ukazuje nam obszar działania danej techniki, co pozwala na dokładne namierzanie całych grup wrogów, a przy okazji zdobywanie większych ilości doświadczenia



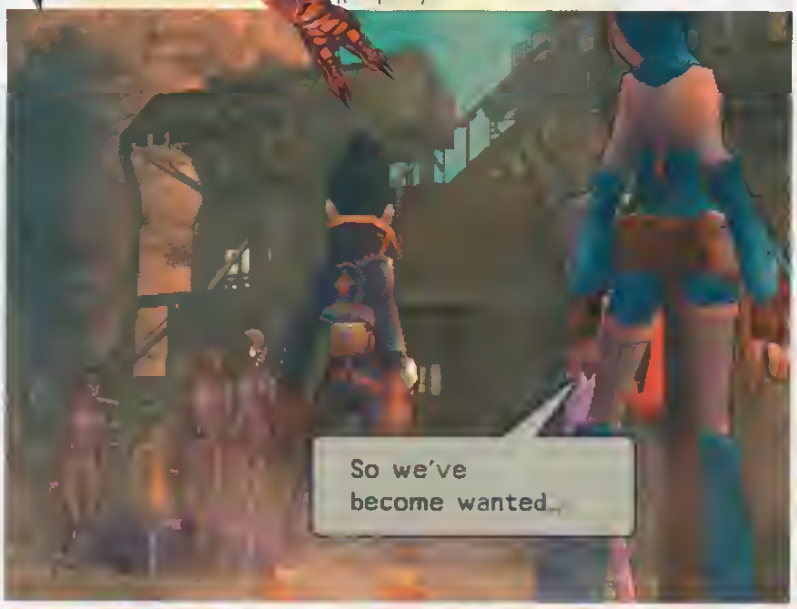






■ Efekty specjalne cieszą oczy, ale przede wszystkim rozjaśniają ten uciążliwy mrok panujący w korytarzach - niestety tylko na chwilę. Przydałoby się więcej światła





■ Kilka liczonych scenek przybliża nam skromną, choć nie pozbawioną klimatu i emocji fabułę tej gry. Scenek tych przybywa, gdy przechodzimy ją kolejne razy

WIOSKA FAERIES





■ Zgodnie z doktryną serii w jej piątej odsłonie również istnieje wioska zarządzana przez faeries, jednak w tym wypadku mieszka się ono w wydrążonych przez wielkie mrówki podziemnych korytarzach. Te pracowite owady nadają się również do wielu innych profesji i tak owa mrowcza osiedle wzbogaca się o sklepy, kawiarnie, banki i wiele innych punktów usługowych, do których co prawda trzeba z początku dopłacać, lecz później interes kręci się sam, przynosząc nam spore dochody, nie licząc innych korzyści

Na koniec zostawiłem sobie sprawę, które nurtuje Was pewnie od samego początku tej recenzji - jak to jest właściwie z tym Ryu jako nosicielem "smoczego wirusa"? Nasz młody Ranger w pewnym momencie gry uzyskuje oczywiście umiejętność przemiany w smoczą hybrydę, to jednak różni się od spotykanych dotychczas w serii tym, że jest po prostu ostateczna. Ryu w smoczej formie jest niezwyciężony - całkowicie odporny na wszelkie magiczne i nie magiczne efekty i obrażenia (uszkodzić go mogą jedynie niektórzy bossowie) oraz obdarzony niesamowitą siłą, potężnymi technikami i smoczym oddechem, którym może zdjąć każdego przeciwnika. Te jego moc ma jednak pewne ograniczenie - częste jej używanie powoduje 'nabijanie" procentów na specjalnym liczniku (D-counter), które określają stopień zaniku człowieczeństwa chłopaka i zwycięzania zawartej w nim świadomości smoka, co w ostateczności (100%) prowadzi do zakończenia gry na naszą niekorzyść. Podpowiem tutaj, za posiadanie określonej ilości "wolnych" procentów konieczne jest do pokonania ostatniego bossa, tak więc trzeba te fantastyczne możliwości oszczędzać. W sumie szkoda w tym wszystkim, że fabularnie ów smoczy motyw nie jest zbyt rozwinięty, tzn. praktycznie nie ma wstępu do całej opowieści, ukazującego choćby życie mieszkańców podziemi, czy też jakieś wstępne wzmianki o smokach - od razu zostajemy wrzuceni w środek labiryntu i zaczynamy wędrówkę. Dialogi również nie są zbyt błyskotliwe, choć to może być winą słabego tłumaczenia, bo czasami postacie gadają kompletnie od rzeczy. Przydałyby się również jakieś mini-gierki, gdyż sama "wioska faeries" (patrz ramka) nie wystarcza. Trzebe jednak przyznać, że nawet dziecięce (super-datormed) postacie bohaterów nie są w stanie zepsuć znakomitego klimatu oraz grywalności zapewnianej przez walki. Choć gra posiada kilka wad, to i tak jest znakomitą pozycją, do ocany której miłośnicy VAGRANTa powinni dodać pół oczka □

Mile zaskakuje

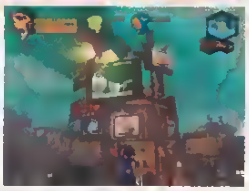




Grafiko może nie powala na kolana, ale jest przedstawiona w bardzo oryginalny sposób. Nie można narzekać także na muzykę, która świetnie wpasowuje się w rozgrywkę. Co w takim razie wyróżnia ten produkt? Bardzo oryginalnie prezentuje się fabuła, która tym razem nie opiera się na ratowaniu świata (co za ulga) i potrafi w kilku momentach nieźle zaskoczyć. Do tego dochodzi ograniczony czas na skończenie gry (D-Counter non stop tyka...) i wyposażenie głównego bohatera w specjalne zdolności, które niszczą wszystko na swej drodze (ale przyspieszają jego śmierć, co dla mnie jest bardzo miłym patentem). Jedynym mankamentem jest dość krótki czas rozgrywki - za pierwszym razem grę kończy się w około 30 godzin. Wynagradza to dodatkowy 50-piętrowy loch, gdzie zaczynamy od zera (z 1. poziomu), a grając drugi raz - czekają na Ciebie nowe drogi i wcześniej zamknięte lokacje.□

[pablo - gościnnie]

Ocena: 8+





WERDYKT

STAR

CAPCOM — RPG

GRYWALNOSC: 7

9

8+

PLUSY	MINUSY
▲ system walk	▼ szczątkowa otoczka fabularna
▲ wysoki poziom trudności	▼ praktycznie same walki i eksploracja
▲ mroczny klimat	▼ tłumaczenie

OCENY ZGREDZIOLI: KUJOT 8, TORBA 8

NOŚNIK: DVD

DARK CLOUD 2

Nigdy nie lubiłem klaunów. Po prostu nie wzbudzają we mnie zaufania te ich wykrzywione w nienaturalnym uśmiechu, jaskrawo pomalowane twarze, jakby skrywające niezbyt dobre zamiary. Podobnie chyba uważają twórcy drugiego już DARK CLOUDa, gdyż to właśnie klauny stanowią pierwszych przeciwników tej gry. I bardzo dobrze - łaź pajaców w ich obleśne mordy, aż im znikną te kretyńskie miny!

Abstrahując od pajaców i innych takich, stwierdzić trzeba, że DARK CLOUD 2, to pozycja pod wieloma względami bardzo oryginalna, choć pod innymi posiadająca również sporo elementów charakterystycznych dla jRPG. Nim jednak do tego przejdę, muszę wpierw przedstawić bohaterów tej opowieści. Pierwszy z nich to standardowy, około 10-letni chłopaczek o imieniu Maximilian namiętny pasjonat wszelkich urządzeń mechanicznych, jak również zapalony ich konstruktor. Chłopak jest dziedzicem czerwonego kamienia znanego jako Atlamillia, który - jak się później okazuje - służy do przenoszenia się w przyszłość, co ma istotny związek z fabułą i systemem gry. Jakby na drugim biegunie mamy tu wojowniczą księżniczkę Monicę, posiadaczkę niebieskiego Atlamilli, służącego do "skakania" tym razem w przeszłość, dzięki czemu zresztą dociera do czasów Maxa. Oboje jednoczą siły, aby - jakżeby inaczej - uratować świat, czy też raczej przywrócić go do jego dawnego wyglądu. Otóż pewien zły imperator Griffon postanowił zabawić się nieco i wymazać z jednego czasu parę miejsc na mapie, aby w innym już nie zaistniały. Udało mu się to, choć nieopatrznie zostawił jedno jedyne miasto, gdzie niestety znalazł się szczyl mogący pokrzyżować jego niejasne plany. Bo co się stało, to się odstanie - jak NiE brzmi pewna popularna doktryna, gdyż w bajkach wszystko jest możliwe. A drugi DARK CLOUD to właśnie taka bajka - poczynając od baśniowych lokacji, poprzez baśniowych, młodocianych (żaby nie powiedzieć smarkatych), pełnych optymizmu bohaterów, na baśniowym stylu prowadzenie opowieści (dobro zawsze zwycięża:) kończąc. Z drugiej jednak strony w grę zostało wplecionych sporo dość realistycznych (jak na bajkę) elementów; bardzo zresztą dobrze, gdyż nic nie wkurza bardziej, jak kupa nonsensów nonsensami poganiana. Ale do rzeczy.

Jako że priorytetowym zadaniem bohaterów jest odbudowywanie świata, w sukurs przychodzi im latająca maszyna budowlana, która jednocześnie utylizuje znajdowane w labiryntach Geostones - kamienie zawierające wiedzę starożytnych na temat architektury danego obszaru. Gdy już mamy plany konstrukcyjne, zaczynamy budowę w ramach systemu zwanego Georama - z nagromadzonych materiałów wykonujemy budynki i pomniejsze sprzęty, drzewa i inna roślinny, wykopujemy koryta rzek, usypujemy pagórki i tym podobne. W tym wszystkim zastanawia jedynie niesłychana pojemność należącego do Maxa chlebaka, ale cóż - wszak to bajka. Oprócz restaurowania wygiądu danego obszaru, musimy również zasiedlać go przedstawicielami odpowiednich zawodów, których kaptujemy bezpośrednio w stertowym mieście, wykonując w tym celu różnego rodzaju zadania. A to musimy zabawić się w tragarza, a to zdobyć jakiś unikatowy przedmiot, a to znów pobić jakiś tam rekord. Wreszcie, po ukończeniu danego segmentu robót i zakwaterowaniu odpowiednich osób, przenosimy







się w przyszłość, aby ocenić przyszłe efekty naszej pracy i zdobyć przy okazji przydatne przedmioty lub informacje. Gdy zaś osiągamy najważniejsze w danej lokacji cele, możemy ruszać dalej (podróżujemy pociągiem), aby doprowadzić do porządku kolejny "zniknięty" teren.

Nie samym jednak budowaniem żyją bohaterowie tej gry, gdyż w międzyczasie przemierzają oni pełne monstrów labirynty. W tym względzie niewiele zmieniło się od czasów pierwszego DARK CLOUDa. Tak jak poprzednio dungeony generowane są losowo, jednak w sumie ich zwiedzania nie należy do pasjonujących. Jako że walki rozgrywane są w czasie rzeczywistym, przeciwników tłuczemy bezpośrednio podczas akspiracji, a czynimy to namiętnie klikając w klawisze odpowiedzialne za ataki dwoma rodzajami broni. Maksymilian używa masywnych kluczy, młotków, wiertarak i innych narzędzi "majstorkowicza", wspomagając je ostrzałem z różnego rodzaju broni palnej (dziesięciolatek ze spluwą - no fajnie), Monika za to siecze rywali mieczami, przy okazji smażąc ich lub kłując magicznymi pociskami ze swojej bransolety. Dany oręż można "upgrade'ować" na wyższy poziom, gromadząc wpierw odpowiednią ilość specjalnych punktów, a potem wytwarzając (z posiadanych matanałów) i aplikując broni specjalne sfery zawierające bonusy do różnych parametrów, których odpowiednie wartości konieczne są do przeprowadzania ulepszeń. Gromadzenia owych



Drugi DARK CLOUD to po prostu bajka, a jak to w bajkach bywa, wszystko w niej jest ładne i kolorowe, a dobro zawsze zwycięża. Mimo wszystko zabawa jest przednia.

punktów i materiałów jest co prawda dość pracochłonne, lecz ma swój urok - wszak to klasyczne, eRPeGowe "pakowanie"! Oprócz wspomnianych broni, postacie zostały wyposażone również w pewne charakterystyczne opcje. Max potrafi w czasie walki przywoływać i zasiadać za sterami wielkiego, beczkowatego robota, który oprócz aparej ety posiada również możliwość wykorzystywania różnego rodzaju montowanych na nim narzędzi mordu, czy też podwozi o różnych typach mobilności. W późniejszych stadiach gry dysponujemy już na tyle pokaźnymi zasobami części, że możemy według własnego uznania modyfikować wygląd i zdolności tego pseudo-mecha. Jeśli chodzi o Monikę, to dziewczyna posiada umiejętność przeistaczania się w różnego rodzaju monstra, dzięki czemu zyskuje nie tylko ich unikalne atak, lecz może również rozmawiać z przeciwnikami (choćby w celu pozyskiwania pewnych przedmiotów). Same starcia nie są skomplikowane, choć przydaje się znajomość zachowań i odpomości różnego rodzaju rywali i umiejętne operowanie blokiem i unikami.





Oczywiście przechodząc dany labirynt natykamy się w końcu na jednego lub kilku bossów, których jednak wykańczemy bez większych problemów, zwłaszcza że podczas walk z nimi otrzymujemy szereg przydatnych podpowiedzi. No cóż, wszak to gra w dużej mierze przeznaczona dla młodszych odbiorców.

O graficznych atutach tej pozycji długo się nie będę rozwodził, zwłaszcza że już na screenach widać wielki kunszt wykonanie zarówno poszczególnych lokacji, jak i postaci (cel-shading). Zwłaszcza startowe miasto sprawia piorunujące wrażenie - jest nie tylko olbrzymie, lecz również skonstruowane z dbałością o szczegóły, choć w czasie eksploracji czasami irytować, tak zarówno wszelkie dźwięki, jak i podłożone głosy postaci (zwłaszcza one) zostały dopracowane wprost perfekcyjnie. Jednak jednym z największych atutów drugiego DARK CLOUDa jest szereg mini-gierek wspomagających fabułę i system tej gry. Najważniejsza z nich polega na gromadzeniu pomysłów na różnorakie urządzenia poprzez pstrykanie fotek przedmiotom, budowlom, czy nawet przeciwnikom, inną zaś jest popularne (w jRPG) wędkowanie, gdzie złowione ryby można nawet hodować we własnoręcznie skonstruowanym akwarium. Za minigierkę uznać trzeba również wspomniane już rekrutowanie z miasta różnorakich jego mieszkańców, którzy nie tylko służą do zasiedlania nowych terenów, lecz mogą również wspomagać nas w czasie eksploracji za pomocą różnorakich umiejętności (robienie bomb, wypiekanie chleba itp.).

Z ręką na sercu muszę przyznać, że drugi DARK CLOUD to odprężająca, znakomicie dopracowana pod wieloma względami gierka i chociaż jej baśniowy klimat oraz naiwna w wielu momentach fabuła zmuszają mnie do patrzenia na nią z pewnym dystansem, zaś rozgrywce, a zwłaszcza eksploracji i walkom przydałoby się więcej technicznych elementów, tak zabawa jest naprawdę przednia. Pozycję tę polecam każdemu bez względu na wiek - naprawdę warto w nią zagrać.

FOTOGRAF I MAJSTERKOWICZ

Biegonie po miescie, czy labiryntach i psirykanie fotek to świetna, o jednocześnie pozyteczna zabawa





W ten włosnie sposób Max pozyskuje roznarakie pomysły, ktore zużywa do realizowania się w swoim ulubionym hobby, czyli majsterkowaniu. Z trzech połączonych idei jest on w stanie wykoncypować sposób konstruowania jakiegoś urządzenia lub przedmiotu, ktory potem wykonuje z odpowiednich materiałów. Jeśli zaś w końcu znudzi się nam szukanie owych pomysłów, to zawsze możemy robić zdjęcia napotkanym przechodniom (niektorzy z nich niezle pozują) lub po prostu akalicy, a nasiępnie nagrywać je na kartę pamięci







■ Poniżej widzicie efekty...



Perfekcyjny sequel



Brak mi słow DC2 jest przecudowny W nowej odsłonie usunięto wszystkie wady poprzednika, rozwijając jednocześnie każdy aspekt zabawy Gra wygląda przesliicznie i tak też brzmi dubbing rewelko Bogactwo możliwosci wręcz oniesmiela o pomysł z kompletowaniem nowych idei jest kopralny Uwagol "3 grosze" pozwalają mi na krztynę więcej entuzjazmu i subiektywizmu. W rzeczywistosci, przyznam, DC2 niekoniecznie musi się każdemu podobać, bo gra jest mocno specyficzna i jak ktos nie lubi bujania się po losowo generowanych "labiryntach", to znudzi się szybciej, niz zdąży docenić większość patentow Fani pierwszej części bezwzględnie muszą zaopatrzyc się w ten tytuł, cało reszta niechaj poswięci przynajmniej kilka minut, aby ocenic ogrom wysmienitej pracy wykonanej przez LEVEL 5 □ [torbo]

Ocena: 9

WERDYKT



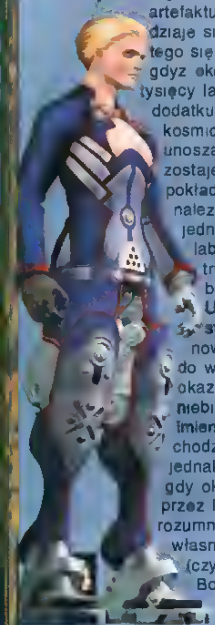


Xenosaga

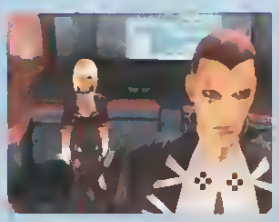
PIONEER

erię XENOSAGA porównać można do "Gwiezdnych Wojen" Podobnie jak w dziele George'a Lucasa, wpierw ukazała się któraś z kolei, odległa część cyklu (XENOGEARS), podobnie jak w filmie akcja rozgrywa się w odległej przyszłości, i podobnie jest to - przynajmniej po części - sega rodzinna Na pierwszą odsłonę o podtytule 'Der wille zur Macht" czekałem z ogromną niecierpliwością, spodziewając się prawdziwej uczty fabularnej okraszonej porządną akcją Wreszcie pewnego wieczora, a było to już podczas 'końcówki', "Saga" wreszcie się rozpoczęła, z czego zdaję Wam najświeższą relację

Grę rozpoczyna fantastyczne demko, ukazujące jak podczas prac wykopaliskowych prowadzonych na wybrzeżu Turkany w Kenji (jest rok dwutysięczny któryś) zostaje dokonane najważniejsze chyba odkrycie w dziejach ludzkości - artefaktu Zohar Co jednak dzieje się bezpośrednio potem, tego się już nie dowiadujemy, gdyż akcja skacze nagle kilka tysięcy lat w przyszłość w dodatku w przestrzeń kosmiczną Widzimy teraz, jak unoszący się w próżni Zohar zostaje przetransportowany na pokład wielkiej fregaty należącej do firmy Vector a jednocześnie w jednym z laboratoriów owego statku trwają prowadzone przez bohaterkę gry - Shion Uzuki - przygotowania do symulowanego "rozruchu" nowej broni przeznaczonej do walki z Gnosis Bronią tą okazuje się wysoka, niebieskowłosa laska o imieniu KOS MOS Errr, o co chodzi jakby? Po chwili jednak sprawa się wyjaśnia, gdy okazuje się, że tworzenie przez ludzi innych istot rozumnych (Realians) na własny obraz i podobieństwo (czyli wcielanie się w rolę Boga) to jedna z gałęzi



ówczesnego przemysłu zbrojeniowego Ludzkość zaś zbroi się tak przeciwko wspomnianym Gnosis, które to istoty poznajemy po szeregu scenek przerywanych eksploracją statku, gdy ich flota przypuszcza atak na statki Vectoru Rozpoczyna się rzeź, jako że stwory te dysponują nie tylko sporą siłą lecz również są nietykalne dla wszelkiego rodzaju broni (gdyż pochodzą z jakiejś innej rzeczywistości, czy coś w tym rodzaju), oczywiście do czasu, gdy do akcji wkracza wspomniana KOS MOS Po szeregu walk, ewakuacji i uratowaniu przez przypadkowy statek, akcja nagle przenosi się w całkowicie inne miejsce gdzie po szeregu scenek wcielamy się w jakiegoś wypakowanego cyborga, wysłanego z misją odbicia pewnej ośmioletniej dziewczynki - kolejnego wytworu zaawansowanej technologii To jednak nie koniec gdyż po jakimś czasie znów przenosimy się w skórę innej osoby nie licząc oddzielnych scenek w których akcja skacze od planety do planety - istny chaos Z tego chaosu wylaniać się jednak zdaje jeden wspólny cel wszyscy



dążą do planety w układzie Miltia, chociaż po co - tego jeszcze, tj po 20 godzinach gry nie wiadomo W kazdym razie fabuła zdaje się przynajmniej tak zakręcona jak w przypadku wiekowych XENOGEARS, a przy okazji porusza taką ilość wątków, że głowa mała Uczłowieczenie maszyn (Ghost in the Shell?), prawa obywatelskie sztucznych ludzi, cyborgizacja jako ucieczka od życia, kasowanie pamięci i powracanie wymazanych wspomnień, czy też najważniejsze - tajemnica Zohara i Gnosis Wśród przewijających się postaci nie brakuje wielu żądnych władzy (stąd też pewnie wziął się tytuł tej części sagi)



czy też obdarzonych jakimiś kosmicznymi umiejętnościami Już od samego początku zasypani zostajemy tonami informacji i danych technicznych, otrzymywanymi między innymi drogą mailową, choć w tym przypadku twórcy gry nie byli zbyt konsekwentni gdyż jakoś nie wytłumaczyli kilku klesycznych "absurdów", nękających choćby filmy s-f (np ciążenie przy braku ciążenie)

O ile fabuła zdaje się bardzo mocną stroną tej gry, tak sposób prowadzenia akcji nie jest zbyt doprecowany. Poniekąd przypomina to dziesiątego FINALa - scenki przerywana eksploracją i walkami, lecz zarówno jednym i drugim brakuje jakby spójności łączącej oba te elementy w całość Sekwencje ukazujące meandry fabuły spełniają swoje zadanie - graficznie co prawda nie dorównują FFX, lecz głosy podłożone zostały profesjonalne Jednoczesnie częste nagromadzenie tych scenek odrywa Gracze od czynnego uczestnictwa i przestawia na "tryb" biernego oglądania, z którego ciężko się otrząsnąć, gdy przychodzi nam w końcu łazic i walczyć Eksploracja w tym wypadku wydaje się dość uciążliwa, zwłaszcza ze lokacje są bardzo obszerne zas potyczki trwają zdecydowanie zbyt długo i to bynajmniej nie z powodu stopnia trudności czy systemu, lecz długosci animacji tych wszystkich czarów i technik Sam system starć jest dość standardowy - punkty akcji zużywane na różne czynności i walka w stylu "etak i powrot na pozycję", za którą jakby z innej beczki, otrzymujemy aż 4 rodzaje punktów doświadczenia (zużywamy je do ćwiczenia zdolnosci) Oczywiście nie mogło tu zabraknąć mechów jednak w przeciwieństwie do XENOGEARS nie ma podziału na wielki z oraz bez ich użycia - po prostu możemy atakować "na piechotę" używając różnorakich technik lub siąść za sterami A G W S i rezić wroga z zamontowanych broni (e jest ich pokaźna ilość) Rozwój











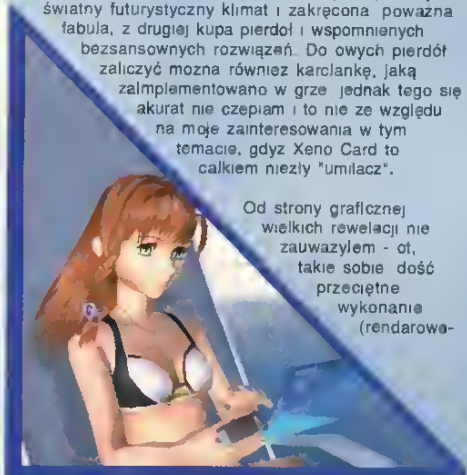


postaci przebiega bardzo wolno (po 20 godzinach mam dopiero 16 poziom) i choc w sumie nie trzeba specjalnie "pakować", to jednak mozemy to robić w dowolnej niemal chwili dzięki systemowi "emulowania" dotychczas odwiedzonych labiryntow. Tu natykamy się na pawien bezsens, ktorych zresztą jest w grze niemało - przedmioty zdobyte podczas takiej "wirtualnej przechadzki" posiadamy dalej w normalnej rzeczywistości, podobnie w czasie wspomnianego "skakanie" od jednej postaci do drugiej 'Itemy' przenoszą się razem z nami. W czasie eksploracji mozna niszczyć (za pomocą ręcznego dezintegratora) różnorakie obiekty (w poszukiwaniu ukrytych w nich przedmiotów), które jednak, o dziwo, tak jak napotykani przeciwnicy, pojawiają się na nowo po ponownych odwiedzinach danego pomieszczenia. To chyba najbardziej jak na razie denerwuje mnie w tej pozycji - z jednej strony światny futurystyczny klimat i zakręcona poważna fabuła, z drugiej kupa pierdół i wspomnianych bezsensownych rozwiązań. Do owych pierdół zaliczyć mozna również karclankę, jaką zaimplementowano w grze jednak tego się akurat nie czepiam i to nie ze względu na moje zainteresowania w tym temacie, gdyz Xeno Card to całkiem niezły "umilacz".

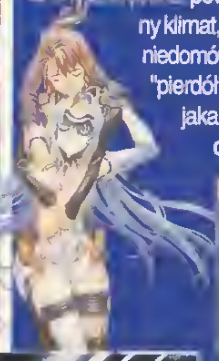




Od strony graficznej wielkich rewelacji nie zauważyłem - ot, takie sobie dość przeciętne wykonanie (rendarowanych damek nie liczę bo to inna bajka), z małą ilością szczegółow i dość topornym otoczeniem (choć to akurat można zrzucic na karb futurystycznej architektury) ktorego w dodatku nie można ustawiać pod wybranym kątem gdyz wzorem FFX widzimy tylko tyle, ne ile pozwala nam automatyczna kamara. Jeśli chodzi o postacie to z jednej strony starano się zachowywać ich realistyczne proporcje a z drugiej wyposażono je w olbrzymie mangowe slepia (zwłaszcza kobiety i dzieci). Ten mangowy klimat zresztą aż zanadto wyziera z XENOSAGI, co zdacydowanie kłoci się z całą resztą - nie tylko te wielkie oczy, czy bajecznie kolorowe, acz zdecydowanie zbyt przesadzone efekty specjalna w czasie walk, również stroje szczególnie noszone przez płeć piękną - większość z nich biega w obłędnie krotkich miniowach! Ja tam co prawda nie mam nic przeciwko, ale zeby identycznie ubierać ośmioletnie dziewczynki? Wysoką ocenę wystawiam za to (przynajmniej na razie) oprawie dzwiękowej tego eRPeGa - muzyka Yasunoriego Mitsuda to prawdziwa uczta dla uszu a 'voice acting pierwszorzędny - porównywalny newet z dziesiątym FINALem, zwłaszcza ze głos głównej bohaterki - Shion - jest ludząco podobny do głosu Yuny (jej zachowanie niestety również).



Na razie mam mieszane odczucia - z jednej strony zaskakująco poważna fabuła i futurystyczny klimat, z drugiej całe mnóstwo niedomówień i mangowych "pierdół". Kolejne godziny pokażą, jaka naprawdę jest pierwsza część XENOSAGI.









Dwadzieścia godzin to zdecydowanie za mało, aby przedstawić pełny i rzetelny obraz pierwszej odsłony serii XENOSAGA, lacz wystarczająco aby przekazać pierwsze spostrzezenia, rowniez ocenę wystawiam jedynie wstępną, gdyz dopiero za miesiąc będę w stenie podsumować dokonanie grupy MONOLITH SOFTWARE (zresztą razem z Mazurem). Jak na razie zanosi się jednak na to ze gierka będzie taką samą niespełnioną obietnicą jaką niedawno był trzeci SUIKODEN, oby mi się jednak mylił. Fabuła zapowiada się bardzo ciekawie lecz to wszystkie udziwnienia zdeją się na razie psuć jej szyki, również sama ekcja jest na rezie dość chaotyczna. Mam jednak nadzieję, ze w dalszej części wszystko się ustabilizuje do odpowiedniego pewnego poziomu grywalności □

BETAWERDYKT

NAMCO | RPG | STAR

GRYWALNOSC: 7

10

8-

PLUSY
- fabuła przede wszystkim
- spora statystyka:)
- można grac w kartyi

MINUSY
- przemieszana klimatow
- nużące dungeony i walki

OCENY ZGRZESZYŁ | NOŚNIK DVD

ENCHU było grą wybitną Pomimo tego, że nigdzie nie zebrał "dyszek" w oceniaczkach osobiście traktuję ten tytuł jako jedną z najlepszych gier z jakimi kiedykolwiek miałem styczność Świetny pomysł, niesamowity klimat, mocno kręcąca tematyka, a do tego innowacyjność - wydany przed METAL GEAR SOLID był pierwszą grą kładącą nacisk na skradanie się i cichą eliminację względnie inteligentnych przeciwników To właśnie ten "symulator ninja" zapoczątkował obecnie jakże popularny gatunek "stealth games", swojsko określanych mianem "skradanek", i pozyskał sobie prawdziwą rzeszę miłośników Dla wielu z nich wystarczyłoby, żeby TENCHU na konsoli nowej generacji w miarę przyzwoicie wyglądał i płynnie chodził, by móc ponownie oddać się manii nocnego, cichego mordowania. Jestem pewien, że wśród Was są tacy, którzy oczekiwali nadejścia nowego TENCHU bardziej niż GTA VC, THE GETAWAY, FFX i tym podobnych szlagierów I oto wreszcie jest - TENCHU WRATH OF HEAVEN. Poznajmy dalszą część historii ninja i kunoichi klanu Azuma ,.

Jak wiadomo, TENCHU 2 było prequelem, ostatnie wydarzenia zostały zatem ukazane w zakończeniu pierwszej części. Lord Meioh został pokonany, lecz uciekł przez portal. Rikkimaru zaś, ratując życie młodej księżniczki oraz Ayame, został w zewalającej się jaskini bez żadnych szans na przetrwanie - jego śmierć jednak nie została bezpośrednio pokazana Okazuje się, że nie było czego pokazywać Ninja przeżył dzięki znanym mu tajemnym technikom, kryjąc się w portalu czasowym i pozostawiając jedynie swój



TENCHU WRATH OF HEAVEN™

Powrót tytułu, który rozpoczął gatunek "skradanek"! Czy dziś ostry miecz, linka i ekwipunek ninja są w stanie konkurować z hi-techowym wyposażeniem Sama Fishera?

"cień" Rikkimaru powraca Ale nie tylko on - powraca także Lord Meioh, a wraz z nim pojawia się Sześciu Panów Ciemności oraz nowy bad boy, Tenrai - i to właśnie przeciw nim staniemy teraz do walki. To jednak nie koniec powrotów, w trzeciej części TENCHU (nie licząc dodatków SHINOBI GAISEN i SHINOBI HYAKUSEN) spotkasz się też z innymi, znanymi już Ci postaciami - m in demonicznym Onikage i Tatsumaru (brat ninja Rikkimaru, dodatkowe postać w drugiej części). Cała historia jest zgrabnie ujęta w trybie Story i pełne jej odkrycie będzie wymagało ukończenia gry wszystkimi trzema postaciami, wypełniając powierzone im zadania, łącznie 26 misji



Nasi podopieczni nauczyli się nowych umiejętności, wzbogacony został także ich ekwipunek Wśród ponad 30 przedmiotów, jakie mogą zabrać ze sobą na misję, obok standardowej linki shurikenów, dmuchawki z zatrutymi strzałkami, bomb klasycznych, dymnych i przyczepiających się, zatrutego ryżu, min, kolczastych gwiazdek do rozrzucania na ziemi, czy eksplodujących strzałek, znaleźć można jeszcze różne ciekawostki, które wzbogacają rozgrywkę, umożliwiając nowe metody rozprawiania się z przeciwnikami i oferując alternatywne sposoby przechodzenia planszy. Zamiast min możesz położyć na ziemi robiące znacznie mniej hałasu sidła na zwierzynę, jakich nie powstydziłby się najdzielniejszy kłusownicy puszczy białowieskiej Będąc jeszcze przy zwierzynie masz teraz możliwość skorzystania ze specjalnej piszczałki, która naśladuje głosy zwierząt Wyobraź sobie sytuację, że np przebiegłeś po wodzie i wzbudzonym hałasem zaalarmowałeś strażników. Nie zobaczyli Cię jeszcze, ale przeszli w stan gotowości - wyciągnęli swą broń i zaczęli bacznie rozglądać się i węszyć dookoła, starając się sprawdzić, co było przyczyną usłyszanego hałasu Wystarczy, że kucniesz gdzieś w niewidocznym dla nich miejscu i skorzystasz z owej piszczałki, naśladując np. kota, a strażnik się uspokoi, będąc przekonanym, że ów hałas wzbudziło właśnie zwierzę Nowością są też fajerwerki, którymi sprawisz, że wróg przez chwilę będzie obserwował niebo, a także kość, rzuceniem której przywołasz na pomoc Semimaru, wojowniczego psa ninja (Teenage Mutant Ninja Dog), który zaatakuje wroga i ułatwi Ci walkę Ponadto nasi mordercy mają do dyspozycji teraz dwa razy więcej czarów ofensywny czar ognia, roztaczający wokół postaci płomienie skutecznie odrzucające wszelkich agresorów, defensywny czar paraliżujący każdego wroga, który znajdzie się w jego zasięgu, a także dwa wielce ciekawe i przydatne zaklęcia - niewidzialność oraz



"kameleon", czyli czasowe przybranie wyglądu przeciwnika (zmieniasz się np w grubego samuraja, czy nawet nadziartego przez robaki 'undeada') Różnica między tymi dwoma zaklęciami polega na tym, że będąc niewidzialnym możesz być przez chwilę praktycznie niepowstrzymaną maszyną do zabijania, podczas gdy po przybraniu postaci wroga możesz zostać "wyniuchany" przez wrogie zwierzęta, zostaniesz także zdemaskowany, jeżeli zabijesz kogoś przy świadkach Oprócz tego można także skorzystać ze specjalnej linki z kolcem, za pomocą której, niczym Scorpion z MORTAL KOMBAT, możemy z odległości szybko przyciągnąć przeciwnika do siebie by błyskawicznym cięciem zakończyć jego żywot Do tego kompletu dokłada się rewelacyjnie wyglądająca, zmniejszająca obrażenia zbroja ninja (uwaga po jej założeniu postać nie potrafi już tak wysoko skakać) oraz różne bronie Pomijając fakt, że w TENCHU 3 możesz podnosić oręż przeciwnika (np włócznia, łuk) i swobodnie nim władać, Rikkimaru i Ayame mogą zabrać ze misję także specjalne bronie do walki wręcz kunoichi ma do dyspozycji parę krótkich, zatrutych mieczy, a ninja aż dwie dodatkowe katany - Muramasa, który odbiera energię właścicielowi, lecz umożliwia skuteczną eliminację zombiaków (zzera energię aż zostanie jej 1 punkt, ale jednocześnie zabici przeciwnicy odnawiają jej zapas), a także Fugaku, czyli miecz o wyjątkowo ostrym ostrzu zadającym większe obrażenia; Rikkimaru wolniej włada tym orężem i ma zupełnie inne ciosy



Piła

Ekwipunek to jednak nie wszystko. W trakcie gry widać na ekranie szereg znaków kanji, które kolejno rozjaśniają się przy każdym "stealth kill", czyli cichym zabojstwie. Zapalenie całego kompletu dziewięciu znaków owocuje nauczeniem się nowej, specjalnej zdolności. Jest ich łącznie dziewięć i są ściśle przyporządkowane kolejnym planszom - na każdej z nich możemy zdobyć tylko jedną umiejętność. Część z nich służy stricte do walki i do nich zalicza się wplecione w uderzenia mieczem wyjazd barem (tudzież wykop u Ayame), odrzucający przeciwnika mocno do tyłu - jeżeli przeciwnik huknie o ścianę, straci więcej energii, a jeszcze sympatyczniej będzie, jeżeli zamiast ściany znajdować się będzie ze nim przepaść. Do walki także przydaje się także specjalne kopnięcie po odbiciu się od ściany, a także "ninja block", czyli sparowanie wrogiego ciosu, wytrącające przeciwnika z równowagi, nauczyć można się też wykorzystywania linki w walce - przyciągania do siebie przeciwnika po odpowiednim, trefionym ciosie. Ot, pierdołki wzbogacające walkę wręcz, którą w TENCHU 3 znacznie lepiej opracowano, niż w poprzednich częściach, umożliwiając ciekawsze

TENCHUligan znowu koty straszy!



Snake kopyrtnął na raka płuc, Fishera ryby zjadły (głonojady), a Nitman zapuścił "mary" do pasa i zamieszkawszy na drzewie (z którego nigdy już nie zszedł) - prowadził żywot cnotliwy i dużył sędziwego wieku, żywiąc się szarańczą i cukierkami rzucanymi przez dzieci. (...) Udoskonalono nieco system walki, dodano kilka nowych, czadowych motywów (jak np. możliwość przyczajenia się na suficie!), fajowy patent z "rentgenem" (gdy wykonujemy stealth kill jako Tesshu). Na plus zaliczyć trza też klimatyczne lokacje, świetny design postaci, kolorystykę, udźwiękowienie - oprawa robi bardzo dobre wrażenie. No minus: wkurwiające, momentami debilne zachowania przeciwników i Multiplayer na Splicie kulejący z powodu małej widoczności. Ale i tak w trzecią odsłonę TENCHU trzeba przyjąć [kujat]

Ocena: 8+

Unikalna tematyka TENCHU z pewnością jest jedną z największych zalet tego tytułu. To jedyny słuszny "symulator ninja" - gdzie indziej można równie dobrze wcielić się w taką postać?

CICHE ZABIJANIE

"Stealth kills" - prawdziwe piękno tej gry. Wystarczy po cichu zakraść się do przeciwnika, by jednym przyciskiem rozwiązać wszelkie sporne kwestie. W zależności od tego, czy zaatakujemy nie spodziewającego się przeciwnika z tyłu, z lewej/prawej strony, z przodu (najtrudniejsza sprawa) czy z wyskoku, odpala się charakterystyczna dla postaci animacja. W TENCHU 3 wyróżniono też oddzielną animację "stealth kill" w przypadku, gdy przeciwnik znajduje się na nierównej powierzchni. Obojętnie od której strony zajdziemy przeciwnika, obojętnie jaką postacią, jedno jest pewne: na ekranie oświadczymy scenę bardzo brutalnego, szybkiego i skutecznego mordu. Rikkimaru bez ceregieli prostą techniką załatwia przeciwnika za pomocą miecza, Ayame wyczynia błyskawiczne, akrobatyczne cuda, a Tesshu... precyzja i morderczy artyzm w jednym, wzbogacony ujęciami rentgenowskimi.









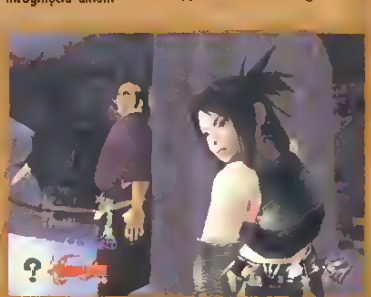


■ "LIVE BY HONOR KILL BY STEALTH". Nic dodać, nic ująć. Honor jednak nie oznacza sławania pojedynkaw twarzą w twarz - jesteś ninja, masz swoją misję. Wprawdzie poderżniesz niejedną gardełka, ale będzie to w słusznej sprawie. Proszę nie gwałcić kabiet!

Jeżeli jeszcze nie miałeś do czynienia z wcześniejszymi częściami tej gry, chwytaj za TENCHU 3 jak najszybciej - gwarantuję, zaiste można się zakochać w tym tytule!

techniki i "zalockowenie" się ne najbliższym przeciwniku. Tak jak menel spod klatki sąsiadów posuwa się do sączenia denaturatu przez chlebek, tak jak dwudziestokilkuletnia dziewica z desperacją chwyta za rubasznych kształtow gromnicę z Pierwszej Komunii Świętej, tak i my w TENCHU dopiero w absolutnej ostateczności przystępujemy do bezpośredniej walki - kiedy nie ma już innego wyjścia. Przez większość jednak czasu staramy się po prostu bezszelestnie eliminować wrogów i na całe szczęście znajdziemy tutaj także specjalne zdolności zwiększające nasze szanse na pozostanie niezauważonym oraz ciche zabójstwa. Pierwsza z tych umiejętności to groźnie brzmiące "ninja vision", które okazuje się w praktyce niczym innym jak zwiększonym zasięgiem widzenia, umożliwiającym podczas ręcznego operowania kamerą całkiem spore zoomowanie obrazu. Przydaje się to nie tylko do lepszego onentowania się w położeniu przeciwników, ale służyć może także jako swoiste "średniowieczna snajperka" - przy strzelaniu z łuku, rzucaniu 'gwiazdkami' itp. Kolejne zdolności są jednak ciekawsze. Co powiecie np. na pozorowanie śmierci? W realistyczny sposób udajemy seppuku, tracąc trochę energii, by następnie w dowolnym momencie błyskawicznie 'zmartwychwstać' wyjeżdżając z ciosem prosto w czerep strażnika, który zbliżył się, by zbadać leżące na ziemi ciało. >>Don't try it at home << A jeszcze ciekawsze jest przyłeganie do sufitu - wciągamy się na linkę i "przyklejamy się" do plecami. Nasza postać potrafi utrzymać się w tej pozycji przez wystarczająco długi okres czasu, by w odpowiednim momencie odczepić się i spaść z mieczem na spacerującego w dole pacjenta, nasze szanse na "stealth kill" z tej pozycji rosną, jeżeli położymy na ziemi pod nami porcję kolorowego ryzu, która wzbudzi zainteresowanie przyszłej ofiary. Jest jeszcze kontrola umysłu wroga, która jednak ogranicza się do tego, że nasz cel zaatakuje inną osobę, jeżeli takowa będzie się tylko znajdowała w pobliżu. Oczywiście wszystkie te zdolności i przedmioty można potraktować jako zbyteczne i w ogóle z nich nie korzystać, ale równie dobrze można by zapomnieć o przycisku umożliwiającym chowanie się, przechodząc plansze metodą tarana, łbem i mieczem do przodu, z okrzykiem "do ataku!" na ustach. Kto jednak łapie klimat TENCHU, z nieukrywaną radością przyjmie te wszystkie nowinki. Zastanawia tylko jedno: dlaczego autorzy poczynili krok w tył i uniemożliwili przenoszenie ciał wrogów? Odpowiedz jednego z twórców gry w jednym z wywiadów nie wyjaśnie tej kwestii ("stało się to bardziej przyzwyczajeniem, niż zabawą"), pocieszające jednak może być to, że aż tak dotkliwie nie odczuwa się braku tej umiejętności, a do tego miła

■ Ayame może wyglądać pociągająco, ale ja laskę na pewno nie jest "kawaii". To młoda kunoichi marduje bez mrugnięcia okiem



jest zapowiedz tworcy gry, iz przenoszenie i chowanie ciał wrogow moze zostac zaimplementowane w rozbudowanej formie w przyszłych częściach serii

Wspomniałem wcześniej o tym, ze przyjdzie nam sterować trzema róznymi postaciami. Po przejściu gry Rikkimaru i Ayame - a nawet na poziomie Normal nie jest to łatwe zadanie - odblokowana zostaje dodatkowa postac - Tesshu. Wiedzie on podwójne życie: jest zwykłym doktorem, ale jednocześnie płatnym zabójcą zrzeszonym w tajnej grupie Muzen, która rożni się od przeciętnych najemnych siepaczy tym, ze podejmuje tylko działania nie naruszające prawa. Ten najemnik stojący po stronie "dobra",

■ Prawdziwa rewelacja nowej części doktor Tesshu, który doskonale wie, jak najszybciej przebić stalową igłą potylicę lub powiesic ofiarę na drzewie



Już pierwsza część TENCHU traktowana jest jako jedna z najbardziej klimatycznych gier. Nie inaczej sprawa ma się w trójce, a i oprawa A/V potrafi zachwycić.

który niespecjalnie korzysta z broni, preferując walkę wręcz, wspomagając się najwyżej specjalną igłą, jest... K-O-Z-A-K-I-E-M JAKICH MAŁO!!! Oglądając go w akcji można spokojnie stwierdzić, ze jakakolwiek broń w jego przypadku byłaby rzeczywiście zbyteczne, gdyż szybkość i siła jego ciosow, szczególnie po naładowaniu (specjalna umiejętnośc) są po prostu miażdżące. Jednak prawdziwe oblicze tego rzeźnika można dopiero poznać w trakcie jego "stealth kills", kiedy na różne sposoby efektownie łamie przeciwnika, albo stosuje bezlitosną, krwawą akupunkturę za pomocą posiadanej igły. Animacje cichych zabójstw w jego wykonaniu wzbogacone są ujęciami rentgenowskimi, ukazującymi dokładnie, jak został wylamany nadgarstek, który krąg szyjny został skruszony bądź przemieszczony, czy tez jak wbita igła spenetrowała czaszkę (H podobny patent został zastosowany w filmie "Romeo i Julia" z przekozackim Jetem Li!). Po prostu masakra. Mało tego. W przypadku "stealth kill" zadanym od przodu, nasz łowełas Tesshu odpowiednim uderzeniem paraliżuje przeciwnika, po czym wbija rękę w klatkę piersiową i wyrywa na zewnątrz serce! I to jeszcze nie wszystko! Gosciu dostaje kasę za zabitych przeciwnikow, za którą moze kupic przedmioty, a ponadto nie uczy się specjalnych zdolnosci, lecz wszystkie je od początku posiada - niektóre z nich są charakterystyczne tylko dla niego, tak jak i niektóre przedmioty (np. pistolet Bamboo Gun), wśród których znajduje się linka kumihimo, umożliwiająca dodatkowy, swietnie wyglądający "stealth kill" wykonywany z odległosci. Zresztą wszystkie animacje "stealth kill" wszystkich postaci rozkładają brutalnością. I nie chodzi o to, że krew bryzga na wszystkie strony, czy tez czasem zdarzy się przy podrzynaniu gardła zbyt mocno przycisnąć ostrze, co kończy się dekapitacją pacjenta, ale o to, w jak pomysłowo brutalny sposób wróg zostaje wykończony - czy to przez proste, bezceremonialne przebicie głowy od góry mieczem przez Rikkimaru, czy tez morderczo artystyczne akrobacje Ayame. Szacunek!

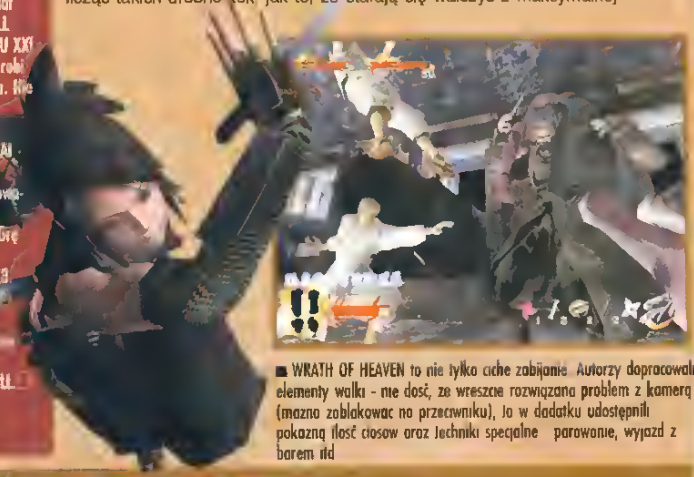
Inteligencja przeciwnikow niespecjalnie się zmieniła od czasów poprzednich części i generalnie cechuje ich bardzo podobne zachowanie - nie licząc takich drobnostek, jak to, ze starają się walczyć z maksymalnej

Spóźniony o rok...



Patrząc na T:WoH przez pryzmat SPLINTER CELL (czyli TENCHU XXI wieku), nie robi on większego wrażenia. Nie chodzi mi tu nawet o oprawę czy rozmach produkcji, ale o słabe AI przeciwników, trochę toporne i przekombinowane sterowanie i mało inteligentną kamerę. Cię ratują kilka bardzo ciekawych rozwiązań (3 postać, Tesshu - trochę wspaniały tryb dla 2 Graczy. Ja jednak nie wierzę w PS2-jkową konwersję SPLINTER CELL :[)

Ocena: 8



■ WRATH OF HEAVEN to nie tylko ciche zabijanie. Autorzy dopracowali elementy walki - nie dość, ze wreszcie rozwiązano problem z kamerą (można zablokować na przeciwniku), to w dodatku udostępnili pokazną ilość ciosow oraz techniki specjalne - parowanie, wyjazd z barem itd

STEALTH STUFF

■ zbroja ninja prezentuje się przepięknie tak na Rikkimaru, jak i na Ayame. Ninjo wyglądo niemalże jak Kage Maru z VIRTUA FIGHTER 4 w drugim stroju (hełm!), z kolei Ayame w czerwonnj zbroi na myśl przywołuje inną znaną postać... Taki z SOUL BLADE/ SOUL CALIBUR! To jednak nie koniec skojarzeń z innymi bijatykami. Dzierżone w rękach kunoichi dwa krótkie miecze mają swoją nazwę: jeden to shizuku, a drugi... kasumi, czy wręcz Kasumi:)!

■ w grze zawarty jest też bonusowy etap, który nazywa się "Through the portal". Grać na nim można tylko jedną postacią - Rikkimaru. Etap ten ukazuje co się działo z Rikkimaru po tym, jak w zakończniu pierwszego TENCHU został w zawalającej się jaskini i uchronił się przed śmiercią, przedostając się przez czasowy portal. Co się okazuje? Ninja w czasach współczesnych!!! Rikkimaru przeniósł się do dzisiejszych czasów - dokładniej, to można byłoby ta określic jako "współczesnej, alternatywnej rzeczywistości". Jego celem jest eliminacja szefa pewnej paskudnej firmy farmaceutycznej. Przyjdzie Ci skakać po śmietnikach, biegać po ulicznym hotsku do kosza i walczyć z ableśnymi grubasami - gliniarzami, czy też to ochroniarzami firmy (rzucają mięsem!:).

■ to, czy przy zabijaniu po cichu wroga od tyłu zostanie mu tylko podcięte gardła, czy też od razu odcięty łeb, zależy od siły i intensywnosci nacisku na "kwadrat". Tak, tak, analogowe przyciski się kłaniają.

■ Sticky Bombs można przylepiać nie tylko do ścian, ale też do przeciwników!!! Zapadaj więc na gościa dwie bomby, po czym zdetonuj przyciskiem "R3". Denat na miejscu, zabójstwo zliczona jako "Stealth Kill".

■ jeżeli nie wiesz, co zrobić, by przejść dalej - rozejrzyj się. Często znaleźć możesz przejście na wyższej kondygnacji, czasem też tunel na ziemi, którym możesz się przeczołgać (uwaga: można się czołgnąć w niektórych miejscach pod budynkami). W zamku z pułapkami jest kilka ukrytych drzwi obrotowych - aby przejść na drugą stronę, przylgnij do ściany i przesuwaj się wzdłuż niej. To także uchroni Cię przed niektórymi pułapkami.



2 PLAYERS

■ Dwaj Gracze mogą szpilać w dwóch trybach. Deathmatch jest raczej nieciekawy, chociaż oferuje masę różnych postaci, za to CO-OP = BOMBA! Eskortuj z kumplem rannego lorda Gehde, spenetruj wioskę w poszukiwaniu scrolli, czy też wyeliminuj całą obsadę zamku PO CICHU (wykrycie = Game Over). Można [illegible] "stealth kills" - we dwójkę!!!







■ Ota jeden z bossow - Gando. Prawda, ze milutki? Uwazaj jednak za zwracaniem się don per "misku" - ten pan nie zatańczy z Tobą "aserejo"







odległości, jaką umożliwia im broń (np gość z włocznią będzie się odsuwał żeby móc Cię dźgnąć i być poza Twoim zasięgiem), czy tez faktu, ze raz struty gość niespecjalnie będzie chciał skosztować podrzuconej drugiej porcji zaprawionego oraz zdolnościach, a takze, i to chyba przede wszystkim w genialnych planszach. Autorzy przeszli samych siebie, oddając nam potężne, rozległe poziomy o skomplikowanej architekturze, a co najlepsze - oferujące masę różnych skrytek, tajemnych przejść (możliwość czołgania się) i różnorodnych drog do celu. To juz jest zdecydowanie wyzszy poziom, niz w

Przyznam szczerze, ze nie spodziewałem się, że nowy TENCHU będzie aż tak solidnie wykonany. Oczywiście muzyka kontynuuje wspaniałe tradycje pierwszej części i zasługuje na najwyzsze noty.

Gra jest dość wyzywająca. Brak możliwości Save = spadniesz w przepaść, bądź polegniesz w walce z bossem i zaliczasz misję od początku.

trucizną ryzu. Zapomnieć można o wymarzonym, powszechnym i głośnym alarmie w wypadku, kiedy zostaniesz spostrzezony, bądz tez ktoś odnajdzie zalanego krwią trupa. Jednak siła TENCHU 3 tkwi nie w wyszukanej inteligencji przeciwników, lecz we wszelkich Twoich zabawkach

poprzednich częściach, czy tez w porównaniu do innych "skradanek", naprawdę można pławić się w rozkoszy odkrywanie różnych sekretów, wymyślając sposoby na wykonanie zadania. Dołączyć do tego należy jeszcze to, ze oprawa graficzna stoi na wysokim poziomie prezentując bardzo dobre modele postaci, zróżnicowane, cieszące oko tekstury, dbałość o szczegóły oraz dużą ilość elementów ozdobnych - do tego jeszcze efekty atmosferyczne i specjalne, np parowanie powietrza wokół miecza Muramasa. Wioska samurajow w trakcie ulewy, cmentarzysko pełne zombiaków (motyw z łapami umarłaków chwytającymi Cię spod ziemi = bomba!), zamek przepełniony najróżniejszymi pułapkami i tajemnymi przejściami, ośnieżony, spowity mgłą, zawierający gorące zrodła lasek bambusowy przy twierdzy, górska świątynia Buddy (łysi mnisi walczący wręcz!), opuszczona kopalnia, mroczna forteca głównego bossa. Klimacik plansz po prostu przesiąka człowieka! Do tego gra chodzi w 60 FPS-ach, chociaż zdarzy jej się solidnie zwolnić - na szczęście bardzo rzadko, tylko w wypadku jakiejs wyjątkowej, wielkiej zadymy, np walki z trzema przeciwnikami na raz (H- rzeczywiście, cholerna zadyma,)

Ostatnimi czasy przejawiam tendencję raczej do minimalnego zanizania ocen gier, niż do podkręcania ich w górę. W przypadku TENCHU 3 robię jednak wyjątek. Chociaz coś mi podpowiada, że gra powinna dostać solidne "8+", gdyz nie jest juz taką rewolucją, jak kiedys, i poza genialnymi planszami, dodatkowymi zdolnościami i ekwipunkiem, to "to wszystko juz było", a jednak mimo wszystko z całą stanowczością przychylam się do "9-". Ktoś z pewnością zawoła "a SPLINTER CELL?". Chrzanić SPLINTER CELL!!! Nie chcę ujmować nic temu jakze wybitnemu tytułowi, ale wszystkie obecne 'stealth games" mają berdzo podobną tematykę, tylko TENCHU jest pod tym względem unikalne i wyjątkowe. W której grza mozesz zasuwać jako ninja, szalejąc po dachach, wciągając się wszędzie na linie, korzystając z tych wszystkich ciekawych elementów ekwipunku i specjalnych zdolności? Przyleganie do sufitu to nie to samo co szpagat w wąskim przejściu... Do fanatyków SC mam pytanie: ile razy skończyliście tę grę? Myszaq dopiero co płakał, ze "juz koniec", przezył wyniosłe chwile, przelał na papier swój zachwyt i do gry nie wrócił - i jestem pewien, ze jego przypadek nie jest odosobniony. Chociaz nie został stworzony z takim rozmachem jak SC, TENCHU 3 posiada imponującą żywotność - w to mozna grać niemalze bez końca (26 poziomów x 3 layouty rozstawienie przeciwników do wyboru), stosując różnorodne metody eliminacji wrogów, rozkoszując się urokami plansz, odkrywając ich tajniki i obmyslając różne drogi do celu - nie mam pytań! W dodatku klimat jest powalający - brak noktowizorów, tylko wskaźnik odległości do przeciwnika i jego stanu zaalarmowania, ale żadnych dokładnych wytycznych jego położenia, rozglądanie się ograniczone możliwościami szyi. O, z pewnością nie raz będziesz przechylał się z padem przed telewizorem, starając się coś dojrzeć zza węgła w trakcie prób uzyskiwania stopnia "GRAND MASTER" na "Hard" - a Save'ować w grze się nie da! POLECAM JAK DIABLI!!!□

Sami sobie lekko zaszkodzili?



Postawiono na swobodę i inwencję Gracza w bezszelestnym zabijaniu praktycznie każdy z etapów można przejść na kilka sposobów. Aby ten motyw podkręcić, developer stworzył rozległe, fajnie pokombinowane plansze. Grafa wprawdzie nie urywa głowy, ale trzyma poziom (bambusowy lasek w zimie ma wporzo design). Do tego dochodzi zestaw nowych umiejętności (ninja podczepiony pod sufitem dodaje trochę adrenaliny), misje kooperacyjne i ogólnie dobra klimatyczna otoczka. Trochę tylko dziwi wrzucenie świetnie wykonanego wprowadzenia (wchodzisz przez lasek, wzdłuż rzeki, akcję obserwując z różnych "filmowych" kadrów), które później w całej grze nie ma już swojego odpowiednika (przez co grafika w normalnych misjach wywołuje mniej korzystne wrażenie - sabotaż na własne życzenie?). Chciałbym dostać kiedyś tytuł rozwijający to ujęcie. Tak czy siak seria udanie wylądowała na PS2.□ [mnj]

Ocena: 8+





WERDYKT — KALI

ACTIVISION — SKRADANKA

GRYWALNOSC: 8 — 9 — **9-**

PLUSY	MINUSY
▲ rozbudowane plansze + różne drogi do celu	▼ inteligencja przeciwników mogłaby być lepsza
▲ tematyka i klimat	▼ przepaść = Game Over
▲ ekwipunek / zdolności i tr. 2players	▼ brak ISTOTNYCH zmian

OCENY ZGREDZIOLI: KLEJU 9-, LOKI 8+ — NOSNIK - DVD

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

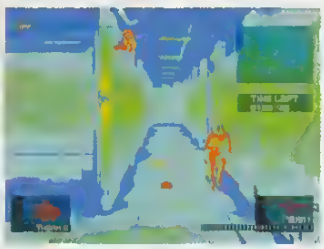
METAL GEAR SOLID® 2

SUBSTANCE

Nie grałeś w MGS2? Kup SUBSTANCE. Wydaje Ci się, że widziałeś jak Raiden poprawia tuszem rzęsy? Kup SUBSTANCE (pograsz sobie Snake'iem). Lubisz napięcie, nerwowe oczekiwanie? Kup wędkę.

Trzy płytki DVD. Tyle właśnie leży przede mną. Tyle dostaliśmy od polskiego dystrybutora do recenzji. Drapię się w nos i myślę, że to dużo. Teraz piszę, że to dużo. O, jak dużo! Starczy, a może jeszcze dla efektu wpaść w lament? Trzy płytki DVD! Praca Hideo Kojimy i jego zespołu w nowej, podobno dopiero teraz w pełni wartościowej wersji. Przyjrzałem jej się dokładnie i tak sobie myślę, że Kojima to koleżko, który nieźle siebie wypromował. Pograł nieco na zacięciu Graczy, dorobił legendę do - przyznaję - dobrego produktu i teraz sprzedaje go jak umie. W wersji zwykłej, rozszerzonej, na Xboxa, na PS2, z frytkami i colą.

I dobrze. Po to jest rynek gier, żeby na nim sprzedawać. O ile jednak właścicielie konsolek MICROSOFTu łykną ten tytuł jako nowość, o tyle posiadacze drugiego Soniaka albo mają już w domu MGS2: SONS OF



LIBERTY, albo wesołutko wysłali go szerokim kopem na orbitę kilka(naście) miesięcy temu. I tu powstaje pytanie: skoro zrazili się do zbyt przegiętej fabuły, dziwacznych postaci, to co teraz ma ich przyciągnąć? Raidan pomykający na daskorolce? Mamy więc tytuł, który ne wejściu uderzy raczej tylko do: a) ludzi z pudłem Gatesa, b) zagorzałych fanów drugiego MGS-a, którzy chcą "powtórkę z rozrywki" i dodatkowo będzie ich na to stać... Ciekawa sytuacja, nie sądzisz? Żeby było jeszcze śmieszniej, ja należę raczej do zwolenników okrojenia drugiego MGS-a z co niektórych, wykręconych motywów, a nie



■ Gdzie Snake nauczył się czesać grindy? Na tajnym szkoleniu dla super-kamandosów?!

dodawania do niego nowych, równie wyszukanych. Wszystko jasne? To jedziemy.

PLAKATY Z GOŁYMI BABAMI

Główny wątek fabularny niemal nie różni się od tego, który tworzył SONS OF LIBERTY. Pani kosmetyczka dotknęła swym pędzelkiem (uhrrrr...) kilka elementów wystroju wnętrz. Zmieniły się plakaty wiszące w szafkach żołnierzy, okładki czasopism, ewentualnie jakieś rupiecie leżące na stole. Oprócz tego możesz wybrać czy chcesz grę przechodzić jedną, płynną ścieżką fabularną, czy może tylko wybrać akcję na statku lub platformie wiertniczej. Wydaje mi się też, że momentami przesterowano trochę dźwięk, wrzucając inne filtry - szczególnie w scenkach przerywnikowych.

SZKOLENIE DLA MATOŁÓW...

...czyli zestaw misji odbywających się w wirtualnym środowisku. Kto grał w dodatek VR MISSIONS do pierwszego MGS, ten jest mocnym czarnuchem na Bronksie (czytaj: "w domu"). Kto tego nie uczynił, niech szybko wyobrazi sobie sztuczne, niebieskawo-szare środowisko pełne geometrycznych brył i krótkie misje tam osadzone. Wszystko podzielono na cztery kategorie: ciche akcje (Sneaking Mode), używanie broni (Weapon Mode), zabawę z widokiem "z oczu" (First Person View Mode) oraz beztroskie pomysły pełne Kojimy (Varietу). Raiden wprawdzie może wygląda jakby wygrał ze cztery konkursy piękności (w ostatnim tygodniu), niemniej trening dostał nielichy (można też pobawić się bardziej doświadczonym zabójcą, Snake'iem). Śmigasz więc po odpowiedniej ścieżce ruchu, unikając zauważenia przez kolejnych strażników, unieszkodliwiając ich z zaskoczenia. Robi się trudno, gdy pojawieją się powierzchnie zaznaczające odciski Twoich stóp, czy zapadnie. Następnie ćwiczysz strzelanie z pistoletu z tłumikiem, przez snajperską lunetę, sterowanie pociskami typu Nikita, rzucanie granatami, zakładanie ładunków wybuchowych itd. Ot, zabawa z dostępnym wyposażeniem na czas. Co ciekawe,

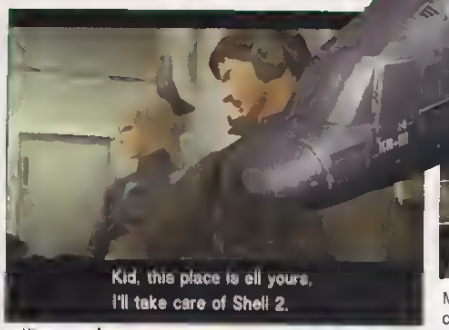
jako Raiden będziesz mógł też pomachać samurajskim mieczem. Efektowne. Lecimy dalej. Bieganie po wirtualnym polu w trybie FPP prezentuje się nieźle - szczególnie kiedy trzymasz w łapskach sporych rozmiarów karabin, mierowo podskakujący od wystrzałów. Na deser pojawiają się też misje typu Variety. Jednym z chyba najbardziej "rozreklamowanych" motywów jest tu dotarcie do odpowiedniego punktu na mapie, pozostając niezauważonym dla strażników-gigantów, którzy swoimi krokami i rykiem wprawieją całe podłoże w drżenie. Ciekawe wyzwanko.

Przeszło trzysta pięćdziesiąt... Tyle właśnie jest zadań typu VR. Dużo. Z pewnością zegorzali fani twórczości Kojimy przyklesną, ale ja powiem tak - bywa trochę nużąco. Ziewałem. Wizualne



■ W końcu można śmigać po platformie Big Shell jako zarośnięty "Wąż"! W stroju z "jedynki"!







■ Mimo wszystko fabuła MGS ma kilka fajnych, mocnych momentów... Snake, zostaw ten portfel!

atrakcyjność zamienia się w monotonię gdzieś tak po 50 wyzwaniu. Całej przydaje się sporo zaparcia. Obrzez chociaż, że Twój wysiłek zostanie nagrodzony np. unifformem Ninja dla Raidana, czy strojem z pierwszego MGS-a dla Snake'a, ewentualnie... kolejnym pekietem nieco przemodelowanych misji. Ufff! Nie ma lekko. Wklepanie kodu z własnym wynikiem na stronę WWW KONAMI będzie pewnie dla niektórych wystarczającą motywacją... Mnie jednak gdzieś przy 180 misji lekko zaczęła boleć głowa. Ale pewnie się nie znam.

Z PORAONIKA MŁOOEGO OGROONIKA...

...czyli 'Opowieści Węże'. Pod takim właśnie tytułem kryje się pakiet pięciu fabularnych misji. Szkoda tylko, że wprowadzenie jest w formie tekstu, i to nawet bez tektora... Muszę jednak przyznać, że śmiganie zarośniętym pałaczem tajek po platformie Big Shell było tym, na co czekałem - i Snake naprawdę deje tu ognia. Kogoś trzeba ochraniać, coś znaleźć, gdzieś otworzyć przejście - wszystko z nutką fabuły i w bardziej atrakcyjnym, niż wirtualne, otoczeniu. Przyjemny, ale też i wymagający (brak radaru, brak możliwości zasięgnięcia podpowiedzi przez Codec) dodatek.

CO KOJIMA MUSIAŁ WYCIĄĆ...

Jeśli wierzyć doniesieniom, to właśnie pośród misji alternetywnych kryje się zestaw kilku akcji, które miały być wciągnięte do głównego scenariusza SONS OF LIBERTY, ale koniec końców poszły pod nóż. Obecnie rozszerzono je do przeszło 150 zadań i wrzucono jako część SUBSTANCE zwaną Alternative Mission. Wybierasz postać i śmigasz w określonych, znanych z tabularnej części sceneriach. Jest zadanie z pstrykaniem zdjęć, ściąganiem całego oddziału strażników czy zabawą z ładunkami wybuchowymi. Po 'Sneke Tales' to drugi patent, który w SUBSTANCE najbardziej przypadł mi do gustu.



...I NA CO NIE STAĆ GATESA

Obie wersje prezentują się identycznie, z tym że ktoś zabawił się w zoptymalizowanie kodu gry w bardzo chałupniczy sposób. Delikatnie mówiąc. Otóż wersja na Xboxa najnormalniej w świecie przycina, kiedy przychodzi jej przeliczać efekt padającego deszczu (czyli np. w mocnej, otwierającej grę akcji infiltracji statku transportującego Metal Geera). Do tego jeszcze wyświetlanie animacji w przerywnikach nie zawsze idzie jej super płynnie. O ile brak usprawnień w gratice (podbicie rozdzielczości, może bump-mapping?) można jakoś przemilczeć, o tyle ewidentne wady wydają się już dość podejrzane. Czyżby portfel Gatesa tym razem magicznie nie zadziałał, a KONAMI chciało lekko, ale znacząco połechtać Graczy związanych z SONY? Ciekawe...

Drugą rzeczą, w którą NIE wyposażono portu dla X-a, jest tryb śmiganie na deskorolce. Posiadacze PS2 mogą walnąć kilka grindów na platformie Big Shell jako Raiden lub Sneke. KONAMI kogoś faworyzuje... Z drugiej strony czesanie trików ani mi tu za bardzo nie pasuje klimatem (profesjonalni, wyszkoleni zabójcy postanowili walnąć kilka combosów na czterech kółkach?! Fatman na rolkach w zwykłym MGS to już było przegięcie!), ani nie powala modelem jazdy (ściągnięty z przeciętnego EVOLUTION SKATEBOARDING). Właściciele pudeł MICROSOFTu mogą zazdrościć tego patentu, ale - powiedzmy - całe 15 minut.

A DLA OOMIANY...

Pierwsze dwie płyty (w sklepowej wersji prawdopodobnie zestapi je jedno dwuwarstwowe **OVO**) to tytułowy SUBSTANCE. Co ukryto na trzeciej ? Szeroki dokument o drugim MGS-ie! To tak dla odmiany. Mozesz zerknąc na przeróżne szkice, inte, modele postaci, sposób robienia kolejnych scen (np. kolezków udających grupę osłaniających się żołnierzy), a nawet wszystkie tilmiki zawarte w grze (szkoda ze bez dźwięku). Słowem materiały bonusowe. Na płytce znalazł się też krótki zestaw misji VR wyciągniętych z SUBSTANCE, bowiem w Stanach i Japonii była ona sprzedawana osobno. Europę poczęstowano od razu w pełni złozonym zestawem. Miło.

I JAK TO TERAZ OCENIĆ?

Nowego MGS naszpikowano dodatkami (wrzucono nawet wyrywkowe klepanie Bossów znane z SONS OF LIBERTY). To takt. Paradoksalnie wersja na Xbox'a mimo wpadek technicznych i braku skate'owania jest godna polecenia, jako świeże mięsko na ten rynek. Stąd wyzeza ocena, bowiem jest to tutaj pierwszy (i od razu tak wydany) MGS2... Z SUBSTANCE dla PS2 powstaja zaś mały problem. Ole fanów Kojimy będzie to niesemowicie wzbogacone wersja świetnego filmu akcji, w który teraz (przez tony dodatkowych misji) można w końcu pogrec. Oni i ludzie nie mający dotąd styczności z SONS OF LIBERTY mogą dodać sobie do końcowej oceny 1 punkt! Costają wszak najlepszą wersję przygód Snake'a. Ole kogo więc jest ta ósemka? Otóż dla naprawdę sporej grupy ludzi, którzy juz dawno sami odkryli tabułę produkcji Konami, nie szczędząc jej momentami słów krytyki. SUBSTANCE odbiorą bowiem tak samo jak ja - jako odgrzewaną powtórkę miejscami dodającą ciekawe motywy, miejscami udziwniającą i bez tego juz przekombinowaną opowieść. Rzekłem □

VR Missions

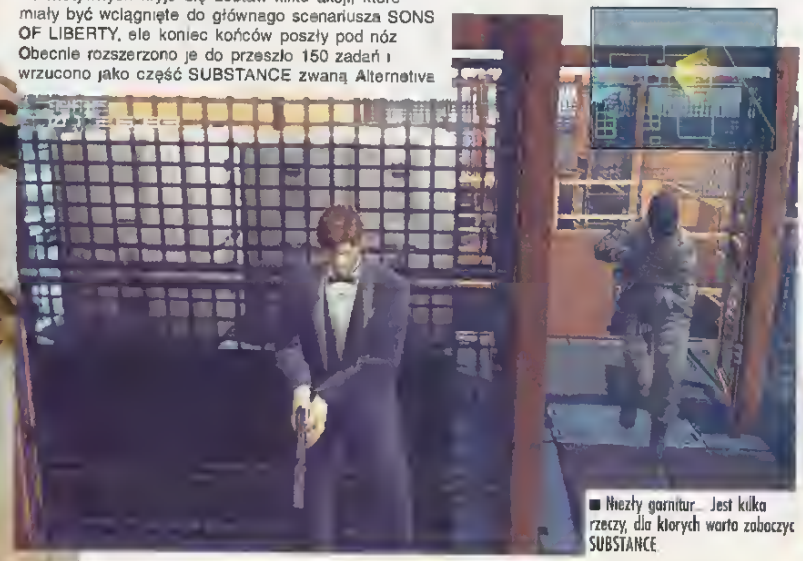
■ Misje VR potrafią wciągnąc. Dobrze, że można wybrac sobie postac, doswiadczony Snake sprawdza tu swoje umiejętnosci, a Raiden dopiero uczy się wojskowego fachu... Przynajmniej jo Jo tak widzę.











■ Niezły garnitur... Jest kilka rzeczy, dla których warto zaboczyc SUBSTANCE.



Dystrybutorem gry jest CD PROJEKT. Polska premiera 2.04.2003

Piła

SWORD OF THE SAMURAI

Wprawdzie od czasu kiedy to SQUARE wzbudziło sensację na rynku mordobic słynnym BUSHIDO BLADE, pojawiło się juz kilka pozycji przedstawiających temat walk samurajów w podobnie realistyczny sposób, gdzie jeden celny cios miecza potrafi zakonczyć walkę, lecz mimo wszystko rynek tego typu giar jest dosć ubogi Uwagę fenów BUSHIDO BLADE z pewnością więc przykuje SWORD OF THE SAMURAI, "symulator samuraja" spłodzony przez znanego developera, GENKI



Na pierwszy rzut oka gra bardzo przypomina KENGO MASTERS OF BUSHIDO szczególnie pod względem wizualnym surowa, w podobny sposob sterylna grafike i take sama koncepcja wyglądu wojowników Nawet animacja przywołuje na myśl produkt LIGHTWEIGHT, tak jak i oprawa muzyczna, czy raczej jej niemal zupełny brak podobieństwo obydwu tytułów jest niemalze namacalne Oczywiście SOTS nie jest kalką KENGO, przedstawia inny system walki i tryb Story W tym ostatnim wcielamy się w postać początkującago samuraja, którego pewien mistrz przygarnie do swego dojo. Czekać na Ciebie będą długie treningi, dzięki którym podniesiesz swoje statystyki oraz nauczysz się nowych technik co by móc później raźno stawać do pojedynków z reprezentantami innych dojo, a nawet startować w turniajach. System walki umożliwia Ci oprócz blokowania także parowanie wrogich ateków, guard breaki oraz przyjmowanie do trzęch róznych, wybranych postaw z mieczem Nie dość, ze tych ostatnich jest od groma (temat został chyba wyczerpany), to w dodatku Grecz ma mozliwość własnoręcznego, szczegołowego definiowanie różnych technik dostępnych w danej postawie



Oczywiście na początku niewiele potrafisz i nie za bardzo możesz kombinować, ale z upływem czasu zdobyte doświadczenie pozwoli Ci na kreacje prawdziwie unikalnago stylu walki

Pojedynki rozgrywa się bardzo spokojnie, wszystko opiera się na refleksie i znajomosci wrogich technik, i śmiało mozna po raz kolejny wskazać tu na wyraźne podobienstwo z KENGO A to oznacza, ze tylko nielicznym z Was SOTS przypadnie do gusiu □



Mystic Heroes

O ile w przemyśle filmowym zasada "sequel jest zawsze gorszy od pierwowzoru" wydaje się niemalze zawsze obowiązującą, tak w przypadku gier komputerowych bardzo różnie to bywa - najczęściej jednak następca danego tytułu jest produktem doskonalszym, posiadającym więcej do zaoferowania Graczowi Czasam jednakza developerzy potrafią skonocić wspaniałą, dobrze znaną już formułę

DYNASTY WARRIORS 3 Doskonale znane chodzone nawalanka z elementami RPG, która w swej kategorii jest niemalze bezkonkurencyjna Panowie z KOEI postanowili stworzyć tytuł, który będzie bazował na pomyśle DW3, tyle tylko, ze będzie niósł z sobą zupełnie inny klimat Zamiast starozytnych Chin mamy baśniową otoczkę fantasy i mangowy świat Generalnie rzecz biorąc, MH wydaje się być podobny do DW3 - bardzo podobnie rozwiązana mapa duże ilości przeciwników i nieco podobne sterowanie Na tym jednak podobieństwa się kończą Nie ma tej ogromnej ilości wojowników do wyboru, niezliczonych przedmiotów, różnorodnych broni, czy bardziej rozbudowanych statystyk postaci Zamiast tego Gracz inwestuje w runy, czary i ataki specjalne ktorych jest naprawdę sporo



Grafika jest wyraźna i berdzo kolorowa, wielkogłowe postacie są sporo większe od wojowników z DW3 (spotkać można także różne przerosnięta monstra), do tego efekty towarzyszące technikom specjelnym i czerom miło ozdabiają ekran - walka wypada więc bardziej efektownie niz w DW3 I cóz z tego? Moze i nieźle się to wszystko zapowiada, ale niestety, jakoś w praniu tak dobrze się nie sprawdza Pojedynki toczy się po prostu beznamiętnie batalie oferowane przez MH nie umywają się do tych z DW3 i w sumie tylko dwie mini-gierki potrafią nieco przyciągnąć uwagę (obrona bramy - strzelania do atakujących oraz "symulator" skrzydlastego jegomościa zasuwającego kanionem) Gra jest płytka, daleko jej do DW3, ale moze spodobać się młodszym Graczom □



Xtreme Legends

DYNASTY WARRIORS 3.5 - takim mianem można by ochrzcić jedną z ostatnich pozycji KOEI, DYNASTY WARRIORS 3: XTREME LEGENDS, czyli najnowszą część znanego "chodzonego mordobicia", a raczej "masowego szlachtowenia". W sumie nie jest to tak naprawdę zupełnie nowa część, a raczej "nakładka" rozbudowująca DW3 i "mission pack" w jednym.



Co niesie z sobą XL? Po pierwsze, przygotowano tryb "Musou" (tak jakby Story) dla 7 dodatkowych postaci, dzięki czemu możemy teraz wcielić się w kolejne historyczne postacie, m.in. króla Nanmanu - Meng Huo, jego małzonkę madame Zhu Rong, tancerkę Diao Chan (przyczyna konfliktu w KESSEN II), czy też największego wojownika tamtych czasów, słynnego Lu Bu. Wprawdzie nie udostępniono nowych plansz, lecz przemodelowano już istniejące, modyfikując ich scenariusze i wzbogacając o nowe specjalne wydarzenia; pojawiła się też cała masa nowych, wspaniałych filmików renderowenych. Doszło też 15 nowych przedmiotów, spośród których na uwagę zasługują przede wszystkim Beast Hamess (pokazuje na maple pozycję ostatniego konia/słonia, na którym jechaliśmy), Divine Gauntlet (zwiększa siłę ataku, przeciwnicy tracą energię nawet na bloku) oraz Marching Drum (łatwe podnoszenie morale swoich wojsk) Mało tego: pojawił się jeszcze wyższy poziom trudności (ciekawe, dla kogo przeznaczony?:-), a dzięki temu możliwość zdobycia nowiutkich, potężnych broni piątego poziomu. W XL bardzo duzo uwagi poświęcono ochroniarzom, którzy towarzyszą Twojej postaci. Możesz wybrać do ochrony zamiast kilku pachołków któregoś ze generałów, by delektować swe oczy zadymą, jaką rozpętuje podwójny atak specjalny w wykonaniu Waszej pary, ale masz także możliwość własnoręcznego konfigurowania podstawowych ochroniarzy. Ustalasz ich nazwę i wygląd, wybierasz ekwipunek i broń (teraz masz dostępny spory arsenał), a w trakcie walki mozesz wydawać im nowe polecenia (np "eliminujcie w pierwszej kolejności łuczników"). Jakby tego było mało, podwładni zdobywają doświadczenie i z czasem stają się coraz bardziej wartościowi.

Pełny obraz dodatków z XL uzupełniają cztery dodatkowe tryby "Chalienge" (m.in. walka na moście = zrzucenie przeciwników) oraz nowy system naliczania combosów. Oczywiście XL wykorzystuje Save'a z DW3 i do pełni działania wymaga też podstawowej wersji - bez niej dostaniemy dość okrojony produkt. XL przeznaczony jest więc dla prawdziwych maniaków tej wspaniałej serii.□



Piła

RAGINGBLADES



Lubisz tzw "chodzone mordoklepki"? Ja tez - łaknę gier tego typu Niestety, od czasów formalnego upadku SNES-a, gatunek podzielił (nie)dolę dinozeurow Gdy do Redakcji dotarła gra RAGING BLADES (w wersji NTSC - RAGINGBLESS) to zakasałem rękawy splunąłem w ręce i wziąłem się do roboty, nb całkiem przyjamnaj.











Aby zobrazować sytuację, muszę Ci nakreślić, iz nie jest to typowa młócka, w której należy przeć 'w bok" i bić, kopać lub pluć oponentów Owszem, zdarza się i tak, lecz najczęściej rejon działań to ograniczony, niezbyt imponujący gabarytowo obszar, po którym mozesz się swobodnie poruszać (3D) doskekiwać do wyłaniających spod ziemi kreatur i rozprawiać się z nimi bezpardonowo No właśnie, kolesie wyskakują a Ty MUSISZ ich tłuc - jeśli nie wykosisz wszystkich to nie dostaniesz dostępu do kolejnej partii Do wyboru masz 4 postacie, znacznie różniące się charakterystykami rycerz, czerownik, leska naparzająca wręcz (sypiąca combosy z prędkoscią karabinu maszynowego) oraz tyfus z potężnym toporem Moim zdaniem, najbardziej mozna cwaniakować czarownikiem, bowiem oprócz klasycznych szlagów oraz tych zadawanych laską, miota pojectile'ami, a zatem mozna walczyć na odległość (na dłuższą metę męczące). Wprawdzie dostępnymi zewodnikami bije się przy użyciu zaledwie 3 przycisków, jednak zastosowano sprytną sztuczkę większości z nich (2) przyporządkowano po kilka funkcji Na przykład, klawisz "X" klepnięty jednokrotnie oznacza pojedyncze cięcie, klepany szybko - combos (jednym da radę ściągnąć kilku oponantów), natomiast jeśli postacią się rozpędzisz i przytrzymasz tanze klawisz - podjedziesz do przeciwnika z uppercute'em W takim przypadku można wsadzić dodatkowa wielohitowa zagranie, a newet ściorać leżącego na ziemi. Niestety, w ogolnym rozrachunku paleta ciosów nia zaskakuje pozytywnie rozłozystością Stanowczo pogardliwa muszę się wypowiedzieć o braku mozliwości blokowania Zamiast tego niczym SHINOBI mozesz przemieszczać się szybko z miejsca na miejsce, pozostawiając za sobą charakterystyczną smugę

Do wszystkich fanów "Golden Axe": jeśli miło wspominacie ten tytuł, to zgłębcie tekst! Być może uronicie łezkę, ewentualnie smarkniecie siarczyście.

Zalatą RAGING BLADES są inteligentni oraz zróznicowani przeciwnicy W grze napotkasz m in cyklopy, trolle, szkielatory, truposze rzygające zieloną mazią smoka ziejącego ogniem wkurzone nietoperza, minotaura z 2 ogromnymi toporami (na wybranych przykładach widać inspirację designerów grą SOUL BLADE/ CALIBUR), ew "psowata' bestie przypominające te z DMC2, itp (plus sub-bossowie i bossowie) Co się tyczy inteligencji, to spryciarze nie rzucają się bezmyślnie w Twoim kierunku, lecz wyprowadzają równiez ataki w chwili, gdy np wsadzasz combo w placy jakiejś maszkary (cholernie in plus) - wypada sporo biegać i gęsto mieszać ataki Warto odnotować, ze gra nie przypadnie kazdemu do gustu z uwegi na oczywisty fakt klimat Przeciwnicy - to raz, a dwa - lokacja zamek, ruiny, lochy, jaskinie, cmentarzysko łąki spowite mgłą Co jest przykrym standardem, grę ukończysz w przeciągu wieczornej sesji - 3 godziny z górą, i po krzyku Na szczęście mozna się zabrać ze poznewanie kolejnej postaci, a i odkrywanie nowych ścieżek (czasami dwie bonusowe lokacje dla postaci) Niezbyt wyszukany to sposób developera na przedłuzenie zywotności swojego produktu ale w miarę skuteczny (tryb Story - dostępny rownież dla 2 Graczy - ukonczyłem trzema postaciami) Jesli i to Ci nie wystarczy, za sprawą trybu Dual będziesz mogł okładać się nawzajem z towarzyszami nawet trzema jednoczasnie

Co by skusic się na zakup - musisz być wyjątkowo zatwardziałym fanem "chodzonych mordoklepek" Tym bardziej ze RAGING BLADES nie oferuje ani długich godzin wyśmienitej młócki ani odjazdowej oprawy (zero wodotrysków, grafika w porywach 'niezła') Ja spędziłem z tym tytułem miły dzionek być moze dlatego, że przypomniał mi czasy ciorania w wyśmienite "Goldan Axe" od SEGI () Dla entuzjastów □



Nie ma to jak CAPCOM



Uwielbiam uliczne nawalanki, ale przy tej prawie przysnąłem nuda monotonia a do tego średniackie wykonanie. Właściwie na korzyść przemawia tylko fakt, że na PS2 nie ma wiele klasycznych chodzonych naparzanek. Można pograć, jednak do klimatu i grywalności, które oferują dwuwymiarowe bijatyki CAPCOMu - DUNGEONS & DRAGONS 1 i 2, czy stary ale jary KNIGHTS OF THE ROUND - RAGING BLADES daleko.□ [kujot]

Ocena: 5+



PRIDE FC
FIGHTING CHAMPIONSHIPS

Po tym, jak UFC THROWDOWN i UFC TAPOUT okazały się tytułami solidnymi, lecz nie wnoszącymi niczego szczególnego do tematu walk vale tudo, oczy wielu miłośników tego rodzaju pojedynków zwróciły się w jedną stronę nadciągającego na PlayStation 2 tytułu ze stajni THQ o dźwięcznej nazwie PRIDE FC. Z pewnością także wielu z Was pokładało wielkie nadzieje w tej pozycji. Wszak nie dość, że mamy powiew świeżości w postaci zastąpienie Ultimate Fighting Championship licencją elitarnej, popularnej przede wszystkim w Japonii, Pride Fighting Championship, to w dodatku produkt ten przygotowywało ANCHOR INC - grupa developerska odpowiedzialna za stworzenie pierwszego UFC na Dreamcaste, który to wyznaczył wszelkie standardy w tym temacie.



Kwestia zastąpienia Ultimate Fighting Championship przez Pride Fighting Championship będzie dla laika tylko niewielką, kosmatyczną zmianą. Mamy tutaj dostępnych 25 rzeczywistych zawodników pochodzących z PFC i jeżeli ktoś nie jest maniakiem siedzącym głęboko w UFC/PFC, specjalnie nie odczuje jakichś zmian, postacie wykorzystują na ringu różne style walki, wśród których dominują jiu-jitsu, muay thai/kick boxing i zapasy (wrestling i pro-wrestling). Autorzy przygotowali dla Graczy informacje o każdej z postaci, wraz ze zdjęciami i filmem (teledysk prezentujący fragmenty z walk danego, rzeczywistego zawodnika). Oczywiście istnieje też możliwość stworzenia w przyjemny sposób własnego zabijaki, a Gracz poza ustalaniem budowy ciała i wyglądu klienta, może też wybrać preferowany styl walki, animację i zachowanie w najróżniejszych sytuacjach (bardzo dużo opcji i przykładowych animacji do wyboru) oraz rozdysponować punkty umiejętności do kilku kategorii: uderzenia pięścią, kopnięcia, wytrzymałość, obalenie przeciwnika i różne cechy walki w zwarciu. Jakby tego było mało, w bardzo wygodny sposób można własnoręcznie określić z ogromną szczegółowością arsenał zagrań, przydzielając pojedyncze ciosy i definiując combosy - jest tego masa. Opcja "create a fighter" nie jest aż tak rozbudowana, jak w wrastlingach THQ, ale zdecydowanie zalicza się do jednej z najciekawszych, jakie kiedykolwiek mogliśmy uświadczyć w bijatykach - a dla mnie osobiście jest wręcz najlepszą (wygoda, przejrzystość, różnorodność wyboru i ciekawe akcje). Z pewnością wpływ na to ma naprawdę NIESAMOWITA animacja, z jaką poruszają się postacie, z nieukrywaną przyjemnością ogląda się ich różne, niezliczone techniki, czy wszelkie zachowania poza walką, już sam wygląd wejścia na ring przy utworku "Sandstorm" Darude jest bardzo nakręcający. Szybkość, płynność, dokładność i naturalność animacji PRIDE FC jest po prostu bezkonkurencyjna. Modele postaci prezentują wysoki poziom, szczególnie w kwestii odwzorowania twarzy, ANCHOR należy też pochwalić za naprawdę dobrze rozwiązany problem publiczności. Najbliższe postacie przy ringu (reporterzy) są ładnymi, animowanymi obiektami 3D, a dalsze publiczność, mimo że 2D, wygląda całkiem znośnie i dzięki zastosowaniu odpowiednich efektów świetlnych sprawia pozytywne wrażenie.



Pomimo tego, że system gry nie jest jakąś rewolucją i przedstawia dość podobne rozwiązania jak we wszystkich grach UFC, to mimo wszystko coś sprawia, że PRIDE FC rozkłada konkurencję. Jest to przede wszystkim dynamika walk, ich niezwykle rzeczywisty wygląd (niemalże tak jakby się oglądało pojedynek w telewizji) i bardzo intuicyjne sterowanie. Ciężko wskazać, z jakich konkretnych powodów PRIDE jest lepsze od wszystkich gier UFC, ale mogę Wam powiedzieć jedno: szpila się w to w takim napięciu i z takim zaangażowaniem, o jakich gry UFC mogłyby tylko pomarzyć. W dodatku żadna z nich nie może się równać z PRIDE FC pod względem doskonale wyczuwalnego klimatu, który dokładnie pochłania Gracza. Ponarzekać można tylko na jedną rzecz - ubogi wybór trybów gry, a w szczególności brak jakiegokolwiek trybu kariery, co szczególnie boli, jeżeli przypomnimy sobie tę opcję z UFC THROWDOWN. Oczywiście, PRIDE FC nastawione jest na dwóch Graczy, choć walki z komputerem na poziomie Hard potrafią być pasjonujące. Polecam!









Znowu "symulator walki" od THQ?



Ehh, ile można... Mnie ten koncept już nieco się przejadł i nie mam więc ochoty na tego typu grę. Niby dodano parę nowych smaczków (klinch, ataki i reversale z ziemi, nowe pozycje z przeciwnikiem, nowe postacie), ale i tak gra nie odbiega specjalnie od pierwszej inkarnacji na DC. Nawet ciosy wyglądają identycznie (zresztą w tej kategorii mało jest pola do popisu), co najlepiej świadczy o lenistwie developerów. Tytuł raczej dla maniaków, którzy w dodatku nie grali w poprzednie części. Oprawa, jak pewnie się domyślacie pozostała surowa i oszczędna. Pytam zatem - po co komu kolejny średni klon niespecjalnej gry?

Ocena: 5

WERDYKT

PS2 | THQ | BIJATYKA | KALI

GRYWALNOŚĆ: 8

GRAFIKA: 6

OCENA: 8

PLUSY

- niesamowite animacje i zachowanie postaci
- dynamika
- intuicyjne sterowanie

MINUSY

- mało trybów gry, brak kariery
- niektóre uproszczenia systemu walki

OCENY ZGREDZIOLI: TORBA 8, PLAYMAN 7+ | NOŚMIK - DVD

Pila

Kung Fu Chaos

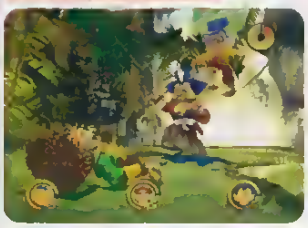
To jest to!

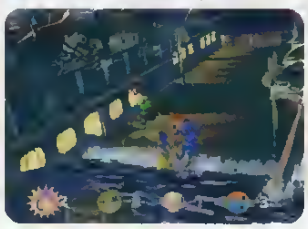


To gra urzekła mnie pomysłami zawartymi na poszczególnych arenach, przede wszystkim faktem, iż nie walczy się na ograniczonej gabarytowe arenie, lecz miejsce akcji non stop ulega zmianie (płynne przejścia). Walka w domu, zawalają się poszczególne piętra - buml - walka na płynących łodziach - buml - walka na zapadających się kładkach... Akcenty humorystyczne nie w kij dmuchał, zaskakujące patenty (kokos, zapadnie itp.), no i spore możliwości kleponiu fuzieks (combosy, specjale, rzucanie, blok). Tak szczerze, wolę KUNG-FU niżli MARIO PARTY... X rulz! [hiv]

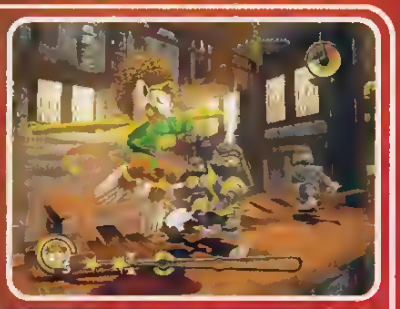
Ocena: 8+

Któż nie lubi party-gamas? Niby prymitywne, wszak często zabawe opiera się na podbiagnięciu do przaciwnika i zdzialeniu deską w łeb. Jednakża, o ile na sprawia to wielkiej satysfakcji samotnemu Graczowi, to w przypadku czterech dzikich zwierzaków (jadących na imprezowych wspomaganczach) zabawa potrafi dostarczyć tyla wyzywki i radochy, ze nikt już nia chce odpalać bijatyk, FPP i "innych takich tam". Najlepiej zeby podane to zostało w ładnaj oprawie, no i "z jajem" - tego typu rozgrywca nieodłącznie towarzyszą brechty i wyzwiska, która mocarawa wspomaga fajny klimat i zabawne sposoby dręczenia przeciwników. Cóż, trzeba od razu powiedzieć, za KUNG-FU CHAOS spełnia w duzaj mierza wszystkie te wymagania, stając się od razu numero uno getunku "party" na Xboxa (FUSION FRENZY niech się schowa).













W temacie party-games Xbox otrzymał właśnie tytuł, który entuzjaści domowych imprezek przed konsolą mogą łykać jak młode pelikany. Spore możliwości, dynamiczny rozwój wydarzeń, gagi na poziomie, no i nie wąskie wykonanie.

Zostajemy rzucani w wir produkcji filmów z Hong Kongu, mając do wyboru zarówno długie, scrollowane etapy (walka wręcz, przedmioty do rzucanie, pułapki, wąskie mostki i dużo innych atrakcji), jak również rozgrywające się na jednym ekranie konkurencja (np. unikania lub odbijanie kręcącego się coraz szybciej "żurawia", strącającego zawodników z małych piaśków, albo łapanie lecących z budynku kaskaderów. Lacą taz krowy, więc nie daj się zmiażdżyć!). W obu kategonach poziomy są świetnie wykonana, ale przeda wazystkim rejcowna! Brawa należą się w pierwszym rzędzie arenom "chodzonym", które oprocz świetnego wykonania sypią ciakawymi miejscami jak z rękawa - cały czas coś się zmienia, udostępniając nowa sposoby pozbywania się przeciwnikow lub przedmioty do miotania.

A jak systamik walki? Ha, trzaba stwierdzić, że w ramach jatki na gola pięści jest nawat lepszy niz w POWER STONE 2. Mamy szybki, zwykły oraz nieblokowalny atak, do tego "obrotowiec" (uderzający wszystkich naokoło), cios z rozbiegu, rzut oraz blok. Zastosowano tu prosty układ combosów, wykonywanych identycznie dla kazdej postaci. Mozemy ja berdzo swobodnie montować (przykładowo, kończąc rzutem lub nieblokowalnym - blok bez końca to slaba taktyka), świetny pomysł to kontry - jeśli trafisz przeciwnika podczas jego combosa lub zaraz po zablokowaniu, to Twój komplet staje się w pełni gwarantowany! Kazda postać dysponuja taz swoim superatakiem, który sprawia wrogom niazłą sieczkę. A nabljemy go w ciakawy sposób, mianowicie obrazając powalonego przeciwnike (trudniaj mu tez wtedy wstać). Również atoki z rozbiegu i nieblokowalne mają zupełnie inne właściwości dla kazdaj postaci (combosy różnią się tylko wyglądam), mozna taz np. łapać rzucone w nas przedmioty, czy zrzucać przaciwników do wody, w przepaść itp. W etosunku do POWER STONE brakuja mi trochę broni, czołgów i innych atrakcji, ale rekompensuje to dojrzalszy system walki i osobne konkurencje (wszak nia kazdy lubi się ciągle prać, bo moza zrobić się nudno).

Co sprawia, za gra ta ma szansę się przebić? Klimat! Wystarczy zobaczyć intro, zagrać w "rzucanie związaną księżniczką", czy taż sprać w Singlu watahę parodii Scorpiona z MK. Do tago postacie! Pijany mistrz, ninja, samuraj, ale tez na przykład.. chiński wrestler - tłusty "Kapitan Won-Ton". Bardzo "charaktarna" z nich gromedka i kazdy bez problemu znajdzia swego ulubieńca. Ogólny design, jak taz oprawa audio-widao idą w parza z rajcownością i klimatem, prezentując wysoki poziom. Jast bardzo kolorowo, dynamicznie i z duzą starannością (zarówno przy projektowaniu postaci, jak i aren). Ponadto samotny Gracz musi odkryć wiele konkurencji, poziomów, postaci, strojów, trybów gry... Tak, Single oferuje solidną porcję zabawy, jednak gra się głównie po to, zeby jeszcza "dopakować" Multi - a tan po prostu daje kopa w zadek, baz dwoch zdań □



WERDYKT

MUTTI

MICROSOFT MULTIPLAYEROWA

GRYWALNOŚĆ:

Players 1-4



8 7

7-/8

1 Player / Multiplayer

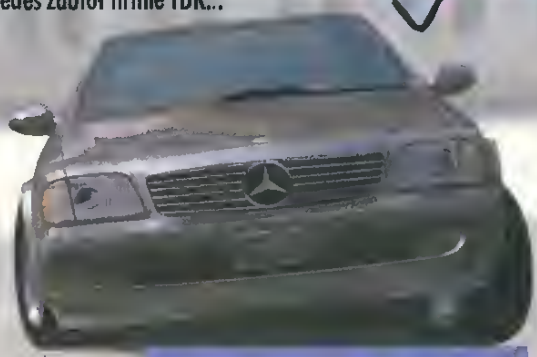
PLUSY	MINUSY
▲ świeży, trafiony w "10" klimat	▼ brak oręża, pojazdów itp.
▲ ciekawy system i rajcowna rozgrywka	▼ w Single zabawa ale starczy na długo
▲ wykonanie na wysokim poziomie	

OCENY: SCIERA 7+, PINGWIN 7+, KILU 8+, LOKI 7+, KUJOT 7

Pila

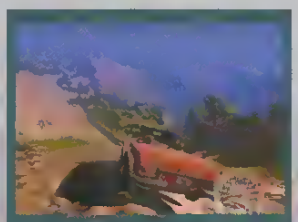
World Racing

Tworzenie wysokiej próby ścigołek to domena doświadczonych developerów. Koncern Mercedes zaufał firmie TDK...



Jak mawiają starzy gorale, Polacy chętnie sprowadzają do Polski mercedesy z automatyczną skrzynią biegów głównie dlatego, że można je prowadzić w kejdankach. Śledząc w mediach poczynania "kerkow", przychylam się do jej słuszności. Tak czy siak, Mercedes to taka firma, której wozy można... kupować w ciemno: są niezawodne (niemieckie szkoła), ponadprzeciętnie komfortowe, a ponadto - pomimo charakterystyki "limuzyna", mogą się poszczycić sportowymi osiągami. Każdego growego fana motoryzacji musiała zatem zelektryzować wieść o pracach nad MERCEDES-BENZ WORLD RACING, pozycji szykowanej z myślą o Xboxie.

Zabawa w głównym trybie gry opiera się o standardowy schemat: stajesz w szranki z przeciwnikami i łykasz wyścigi jeden za drugim. Zapomnij o kolekcjonowaniu kasy zamiast tego co jakiś czas spotykasz się na torze testowym z określoną gabloty, jeśli wygrasz, zgarniasz ją do swojego garażu. Standardowe wyścigi przeplatane są misjami: np. wzorem serii SMUGGLER'S RUN musisz kluczyć w terenie, aby dotrzeć z punktu A do B, zaliczając Checkpointy (miły dodatek). Elementy najważniejsze dla tego typu gier, czyli model jazdy i fizyka, nie zdołały mnie do siebie przekonać. Auta zachowują się dziwnie, rozstrzygając to zjawisko pod kątem uczęszczanej nawierzchni. Przykładowo, na odcinkach pieszczystych/szutrowych samochody zachowują się niczym WRC, tj. można sunąć bokiem. Wszystko w miarę.





■ Popatrzcie na te widoki. Robią wrażenie, co? Tyle że w wyścigach chodzi o coś innego, niż podziwianie krajobrazów (chłopakom z TDK polecamy zastanowić klimaty a'la "Pilotwings", hyhy).

O'key, biorąc pod uwagę potężne silniki, jakimi dysponują mercedesy gorzej jednak, gdy podobnie sunią po asfalcie (zarzucasz i masz permanentny poślizg). Wyraźnie czuć, że coś jest nie tak - arcade pełną gębą. A przecież gra miała być w zamierzeniach autorów symulatorem.

W grze zaimplementowano mesę pojazdów ze stajni niemieckiego potentata (i tylko jego!) mozesz zasiąść za kierownicami pięknych old-timerów, 'okularnikow", jeepów, miejskich maleństw, ale i sportowych "cygar' przypominających "Batmobil" (rownież 'koncepty'). Wg doniesień TDK, łącznie jast ich w grze poned 100, jednak nie miełem ochoty sprawdzić zapewnien firmy (nie uraczysz jednak wszystkich konstrukcji "srebmej strzały"). WORLD RACING bardzo, ale to bardzo pozytywnie zaskakuje pod względem widoku FPP: można się rozkoszować, podziwiając wnętrza pojazdow. Kolejny atut stanowią trasy (takze zamknięte tory) są zroznicowane pod kątem okalających je krajobrazow (rozrzucone po całym świecie: m.in. Jeponia, Nevada, Alpy, kompleks fabryczny Test Centre), panują zmienne warunki atmosferyczne, a przeda wszystkim - otoczenie tętni życiem, np. sunąc w mieście nie sposob nie skupić się na przemykającej kolejce. Rajcującym bonusem jest tryb pozwalający na zwiedzanie okolic: znikają "ograniczniki", dzięki czemu mozesz dotrzec dosłownie wszędzia. Widzisz górę, gdzieś na horyzoncie? Nie ma problemu - z pomocą fury 4WD wespniesz się na jej szczyt, czerpiąc masę satysfakcji. Grafike jest nierowna - tylko wybrane lokacje pieszczą narząd wzroku, niestety większość z nich zasysa (kolorystyka, przesycony bump-mapping). Samochody prezentują się na pograniczu przyzwoitości (widac dokładnie wnętrza), pozytywnie wypada wizualizacja uszkodzeń (bez znaczenie dle zachowania pojazdów). Mierzą daremnie zsamplowane odgłosy pracujących silników (gdzie ten power, świst turbosprężarek?). Od skrajności do skrajności i jeszcze jedno: rzadko kiedy zwracam uwagę na menu, ale w tym przypadku puszczam bełta (jest nieprzejrzysta).

Podsumowując, przepraszam że jestem posłańcem złych wieści. Tej grze brakuje kopa w kurze handicap, wozy jazdzące "po sznurku", ślamazarnosc przycinająca animacja. TDK to firma nie budząca zaufania, bądź co bądź znane z przeciętnych produkcji, nieprawdaż? A ta gra wykazuje spore braki tak w systemie zabawy (nic nowego, mało mozliwości), jak i wykonaniu. W ostatecznosci można obczaić (Split S. dla 4 Graczy), ale co się tyczy konkurencji - WORLD RACING przegrywa z kretesem □





■ Takie kokpity przydałyby się w GT4



Gra z zadatkami i pełna skrajności



Niezła fizyka, z drugiej strony brak dynamiki. Wielkie połacie terenu do "zwiedzania" (dosłownie - można zjechać z trasy i walić na przełaj), z drugiej strony sterylność grafiki i "syndrom PieCa" w postaci płynnoskakowego framerate'u (jak w NFS:HP2 na X-a). Widok z kabiny z deską rozdzielczą (brawo!), ale kiepskie modele samochodów z przesadzonym bump-mappingiem. I tak MERCEDES pełen jest kontrastów. Oto kolejna gra z zadatkami na coś większego. Wspominałem o mało intuicyjnym menu? □ [ściera]

Ocena: 6+

WERDYKT

TDK WYŚCIGI

HIV

GRYWALNOSC: 7 7

Players 1-4

Memory Unit

10 8 6 4 2

GODZINA DZIEŃ TYDZIEŃ MIESIĄC

6

PLUSY	MINUSY
▲ tory/trasy (ich eksploracja)	▼ model jazdy bez wyrazu
▲ widok FPP (TEST DRIVE:)	▼ flegmatyczność, framerate
▲ fury	▼ menu:

OCENY ZGREDZIOLI: LOKI 6

Pła

INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB

To nie tak miało być. Za dużo błędów oraz niedzisiejsza oprawa skutecznie spychają na dalszy plan dobrze przemyślaną i spójną przygodę.

takich grach mówi się, że nie wykorzystały potencjału. Na to, by być czymś więcej niż tylko produkcją dobrą składa się bowiem cały szereg czynników, z których każdy z osobna nie może w sposób zbyt wyraźny odstawać od reszty. A ja czuję się, kurczę, nieco oszukany. Piękna przygoda, kilka ciekawych rozwiązań, coraz bardziej wciągająca w miarę upływu czasu akcja i wyczuwalny, specyficzny klimat podróży Jonesa, zostały w tak karygodny sposób unicestwione, pozbawione życia. Śmiertelny strzał zadały niedorobki techniczne.

"Rok 1935, pamiętna data. Stary znajomy, Marshal K'ai, poprosił mnie by odszukać tajemniczy artefakt o potężnej mocy. Tybetańskie księgi nazywały go Sercem Smoka, legendy mówiły zaś o sile pozwalającej kontrolować przy jego pomocy ludzki umysł. Ostatecznym celem była Azja, wcześniej jednak trafiłam do Pragi, Istambułu i później na wyspę Cajlon. Nie byłem sam. Urocze asystentka Marshala, Mel stanowiła przeciwwagę dla nazistów i tych dupków z Klanu Czarnego Smoka, współpracujących z Niemcami. ()"

Charakterystyka lokacji oparta została na nieco tanim schemacie: budowa większości poziomów jest identyczna i zmieniają się tylko opisujące środowisko tekstury; pomieszczenia praskiego zamku, tureckiego pałacu i chińskiej fortacy patrząc z punktu widzenia architekta-amatora wykazują dziwna podobieństwo. Silnik gry zapożyczono (ten sam developer, THE COLLECTIVE) z - nomen omen, zaskakująco dobrego - BUFFY THE VAMPIRE SLAYER, przy czym w nowych przygodach Indiany nie sprawdza się on już tak dobrze. Biedne miejscami tekstury, fatalne błędy w kodzie, nachodzące na siebie obiekty, czasem nienaturalne kolizje postaci - to wszystko zwyczajnie zniechęca do zabawy. Od gry konsolowej wymagam maksymalnej minimalizacji wszelakich bugów i niedoróbek, tymczasem EMPEROR'S TOMB ma burakow więcej niż pokaźnych rozmiarów buraczana pola. Są miejsca, w ktorych postać Jonesa blokuje się na kilka sekund, ponadto wcale nie rzadko zdarzają się atrakcja w postaci przycinającej animacji. A to stanowczo nie robi".

"By dostać się do pomieszczenia z Sercem Smoka, potrzebowałem wcześniej odnaleźć specjalne pieczęcie-klucze. Dużo gimnastyki, pułapek. Sporo wrogów, po zabiciu kilkunastu przestałam ich liczyć. Fanatycy, cholerni fanatycy ()"

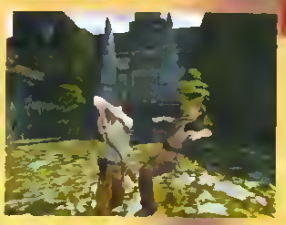
Esencją mocnym punktam EMPEROR'S TOMB jest rozgrywka. Widać sporo nalecialości z pierwszej części TOMB RAIDERa zarówno przy rozwiązywaniu prostych zagadek, jak i eksploracji etapow. Czuć klimat, mechanizmy odpowiadająca za gameplay zrealizowano za smakiem. Większość efektywnego czasu gry spędzisz biegając i skacząc po platformach, do tego dochodzi trochę kombinowania z przełącznikami oraz elementy walki. Rewelacyjna jest ich realizacja - główny bohater sugestywnie się rusza, a i mozliwosci zaatakowania przeciwnika ma sporo - walka wręcz, broń palna, bicz. Mało tego, korzystać można z niemal wszystkiego, co tylko wpadnie nam w ręce z elementów otoczenie, np. z krzeseł czy stolików. Potyczki uberwiają też nieco bossowie.

"Patrząc z perspektywy czasu, nie wiem czy jeszcza raz podjąłbym się tej przygody. Gdzieś w oddali majaczyła już kolejna. "

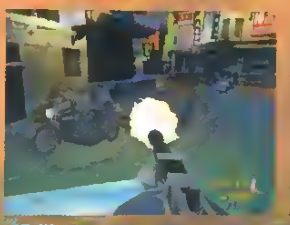
Do obejrzania napisów koncowych potrzebowałem niewiele ponad dwunastu godzin. Mało. Irytację pogłębia niezbyt intuicyjne miejscami sterowanie, ale przede wszystkim wytknięte wcześniej błędy wynikające z masy niedoróbek. Szansą na poprawę tego stanu rzeczy jest edycja PAL i drugi Plejak, nad wersją dla którago pracuje inny developer. Polecam wyłącznie prawdziwym fanom gatunku zastanawiając się przy okezji, co ne to wszystko Lara. Maj już blisko.















BUFFY górą!



O co chodzi jakby? THE COLLECTIVE wypuściło znakomity BUFFY THE VAMPIRE SLAYER, więc po INDIANIE, bazującym na tym samym engine'ie, można było spodziewać się czegoś lepszego. Niestety, gra wygląda gorzej i straciła dynamizm poprzedniczki. Uwagę zwraca kulejący framerate, ubogie tekstury i masa bugów, które bardzo psują obraz całości. Mimo wszystko, gra oddaje klimat przygód dr. Jonesa, co podkreślają znane z filmu motywy muzyczne. Dużo skradania, zagadek do rozwikłania, klepanie nazistów po gębach z pewnością spodoba się wielu. Gnomom - ja jednak oczekiwałem od tej gry znacznie więcej...

Ocena: 6

WERDYKT

SHIVA

LUCASARTS PRZYGODOWA

GRYWALNOŚĆ:



5/7

6+

PLUSY	MINUSY
▲ animacja, zwłaszcza podczas walk	▼ ale tylko miejscami z uwagi na...
▲ miejscami niezwykle rajcująca	▼ niedopracowany kod
	▼ stanowczo zbyt krótka

OCENY ZGREDZIOLI: KLEJU 8, PLAYMAN 7-

Gra pojawi się na PS2 w maju





RACING evoluzione

naczenie słowa "Evolution" poprzedzonym terminem "Racing" wyrzeźbiło w moim umyśle wizję idealnej gry, e przynajmniej takiej, w której Gracz będzie miał wreszcie pełną swobodę w zakresie konstruowania samochodu, zresztą zgodnie z zapowiedziami developera - MILESTONE, twórcy znakomitego ongis 'Screamer 2" na PC. Do RE dosiadłem się zetem z wielkim zapałem, nie wiedząc początkowo, że będę autorem recenzji tegoż xboxowego exclusive'u.

"Pierwsze screeny i dumne zapewnienia to ściema", tak sobie pomyślałem po kilkunastu minutach zabawy z RE (niezbyt szczęśliwy to skrót), który przywitał mnie słabą muzyką arcade'owym modelem jazdy i dość dziwnymi kolizjami, które okraszono BEZNADZIEJNYMI odgłosami (choć DD5.1), przypominającymi do złudzenia potyczki koszyków w supermarkecie. Zgroza do potęgi! W tamtej chwili wcale nie zazdrościłem HIV'owi skazanemu na 'przyjemność" pisania recenzji.

Po wybraniu trybu Dream Mode, esencji zabawy notabene, znalazłem się w zaniedbanej siedzibie mojego przyszłego "imperium". Tutaj zabawny mechanik strojąc głupie miny zgodził się na realizację jednego z wybranych przeze mnie modeli samochodów. Od razu mogłem się przekonać, że tytułowe Evolution i domniemana



budowę pojazdu wg własnego widzimisię, ogranicza się do wskazania jednego z trzech jego wariantów (patrz screen), różniących się tylko wyglądem i trzeme właściwościami: przyspieszeniem, prędkością i hamulcami. W końcu, po godzince gapienia się w ekran byłem nieco zawiedziony, nie znajdując nic interesującego, pociągającego, a tym bardziej rewolucyjnego - ot, kompilacja PROJECT GOTHAM RACING i SEGA GT. Następne kilkanaście godzin gruntownie zmieniło mój dotychczasowy pogląd na temat gry.

bo, po wygraniu kilku wyścigów, mój mechanik poinformował mnie o możliwości wymyślenia kolejnego samochodu oraz dokonanym właśnie tuningu istniejącego już prototypu, który oprócz nowego wyglądu zyskał w moich oczach dzięki nieco zmienionym właściwościom jezdnym. Byłem również świadkiem małych modernizacji architektonicznych siedziby firmy, która z baraku przekształcała się powoli w coś na wzór salonu samochodowego. W końcu zasugerowano mi, żebym zatrudnił sekretarkę, inżynierów, menadżera, i pomimo że większość decyzji tylko biernie akceptowałem, to jednak sam efekt sprawiał wiele radochy. Wewnątrz pojawiły się nowe pomieszczenia, pełniące funkcje poszczególnych menusów - w biurze śledziłem sprzedaż moich samochodów, odwiedzając pracownię projektową mogłem się przypatrzeć kolejnym stadium ich budowy, zaś w recepcji sekretarka ustawiła moje trofea. No, taki interfejs to rozumiem.

Co się działo w tym czasie na trasie? Szok! Odkąd z roadsterów przesiadłem się na sportówki, a potem moi inżynierowie wymyślili supersamochody, gra nabrała niezłego polotu - zrobiła się szybka i dynamiczna. W zapomnienia poszły spartaczone poślizgi na ręcznym, przeciętna dynamika i takie tez wykonanie tras. Co powiecie na żadne refleksy świetlne, stałe 30 FPS-ów, zerowy pop-up, realtime'owe odbicia w mesce samochodu (4 dostępne widoki) i całkiem udaną wizualizację uszkodzeń? Teraz dołóżcie jeszcze sporą ilość obiektów począwszy od "zieleni" poprzez mniejszą architekturę, wiadukty, tunele, a skończywszy na wiązowcach wyrastających za zakrętem i łańcuchach górskich na horyzoncie. Jest na czym oko zawiesić. Analogicznie jak w PROJECT GOTHAM RACING, zaserwowano nam różne warianty tras, otwierając lub zamykając kolejne odcinki drogi.





■ 6 wozów na trasie wystarczy, żeby non stop coś się działo - rywale lubią się "chwalić" wrednym AI, w które wyposażył je producent.





chwilę zajeżdżac drogę (sobie nawzajem rowniez - pamiętacie "Screamar 2"?) e dodatkowo nie dając się zepchać z trasy Zaryzykowałbym tu nawet stwiardzeniem, ze algorytm AI jest spaprany i z założania daje tory (pierwszeństwo) rywalom W tej grze nie opłaca się w nic udarzac, o nic ocierac, ani jezdzic po trawie, ba nia dość, ze nie opłaca się tez "oparać" ne rywalach (na zakrętach) to jeszcze oni czynią to nad wyraz skutecznie To takie wymieszanie arcade i symulatora O welorach walki niach świadczy fakt, ze nierez zdarzało mi się jechac kilka minut w morderczym pędzie dokładnie na ogonie tego samego samochodu, nie potrafiąc go wyprzedzić, oczywiście pomimo usilnych starań (nejlepiaj wyprzedza się na długich prostych, w duzej mierze dzięki zaimplementowanemu tu tunelowi aerodynamicznemu - tak mi się wydeje).

Zawiedzeni będą na pewno osobnicy pokroju Gamery, który lubują się w ustawieniach/tuningowaniu pojazdów Nie ma tu nic więcej oprocz trzech (co najwyzej) prymitywnych ustawien i samoistnego tuningu (wraz z postępem w grze), zas wspomniane uszkodzenia mają tylko wymiar "upiększający" Pomimo ze tryb na 2 Graczy jest kiepski (tylko one-on-one) gra jest stosunkowo zywotna - jasli takiego BURNOUT 2 mozna było łyknąć w jeden dzien, tak RE posłuzy Ci na tydzien ostrego ciorania bo nie wyobrazam sobie szybszego zeliczenia ponad stu wyscigow i przatestowania w trybie Arcade kilku wygranych modali w Dream Mode (tam nie mozna ich "dosiadac' - tylko wyprodukowane concepty) Do pasma porazek mozna tez zaliczyc muzykę Tak niaciekawych utworow dewno nie słyszałem A co powiecie na przerobkę Vivaldiago? Skrzypce w arcade'owych wyscigach... Brrr



Wrazenia płynące z wyścigu są ogromne, co decyduje właśnie o sukcesie gry Producant osiągnął to dzięki odpowiadnio dobranemu handicapowi (jeśli w ogole w wyścigech mozne mówić o czymś takim), ktory "stara się" utrzymac nas cały czas w grupie jadących samochodów, a to wiąze się oczywiście z NIEBYWAŁĄ wręcz przepychanką Tutaj, Drogi Czytelniku będziesz wjeżdzać na metę z mokrymi łapami i pianą ne pysku pozostałą po wymyslaniu "pseudonimow' dla jadących obok pojazdów Te bowiem odzneczają się wredno-debilnym i mocno arcade owym AI Będą Ci co

Gra pojawiła się najpierw w Europie, przez co ne amerykanskich grupach dyskusyjnych zawrzało - pojawiło się wiela pytań adresowanych do Europejczykow, wsród których powtarzało się jedno "Jaki jest APEX*?" Jaki jest? Na dobrą sprawę to strukturalnie bardzo klasyczny arcada, okraszony ciekawym, ale mało interaktywnym pomysłem budowenie firm, dodatkowo cherakteryzujący się znakomitą grywalnością i taką tez oprawą graficzną Na linię mety wpada o długość zderzaka za świetnym PROJECT GOTHAM RACING balansując pomiędzy symuletorem a arcade No to co, masz to czarne wialkie pudło, co go Xbox nazywają? A moze do tego lubisz wyścigi? No to wiesz co robić, bo ja własnie skończyłem recenzję i na pewno zaraz usłyszę od HIV'a, ze jest kiepsko napisana Niech on lepiaj pisze swoje "3 grosze", hyhy □

* gra w USA ukazała się pod taką nazwą







■ Trasy wiodą przez tereny zurbanizowane, ale jest tez wiele umiejscawianych w dziewiczych zakątkach, te najczęsciej charakteryzują się "zakręceniem', w przeciwienstwie do miastowych z wielama odcinkami prostymi. Dla kazdego cos miłego



■ Niektare wyścigi są bardzo emocjonujące, bo zwycięstwa w nich decyduje np o podpisaniu jakiegos kontraktu, czy o prymie w swojej klasie A takie atrakcje zapewniają nam pojawiające się od czasu do czasu misje (Challenge)



■ Przydałby się klasyczny pilot "strzałkowy", bo taka ikonka nic nie mowi o charakterze zbliżającego się zakrętu Na garskich, macno krętych trasach, przy szybkim wozku, nie sposob zeznąć chocby na mapę



■ Iskry z tręcego po asfalcie zderzaka, wybite Światła tylne Takie szczegóły cieszą oko Na przedniej masce oczywiscie widac zaprojektowany wczesniej znaczek firmy



niestety w tym przypadku czyniąc to na tyla nieudolnie, zeby po kilku dniach znudzić grającego Wynagradzają to w duzym stopniu długośne okrążenia, trwające czasami ponad 4min To co zobaczyłem w RE, zrobiło na mnie wrazenie pomijając juz nawet fakt za taksturki nia są na miarę mozliwości X-a, a bump-mapping pojawla się w śladowych ilościach Bardzo ładna to pozycja, zrasztą na tyle ładna, że przeszło mi po jednym dniu grania przez myśl, ze mógłbym napisać jej recenzję A HIV niech się buja

Nie wspominałem jeszcze o samochodach - kilkadziasiąt rzaczywistych modali + kilkanaście conceptów (nie licencjonowanych) oraz wymyslone przaz Grecza pojazdy w trybie Dream Moda Zobaczymy m in Mecedesa SLK, CLK, Toyotę MR2 i Suprę Lotusy Elise Esprit Mitsubishi Eclipse, Chavrolety Camaro I Corvettę, skończywszy na supermaszynach GT One Aston Martin Vanquis czy Jaguar XJ220 Modeli nie me multum i choć nie mogą konkurowec kunsztem wykonania z GT3, to jednak dzięki precyzyjnemu 'dizajnowi' wnętrza (przezroczyste szyby) wraz z siedzącym weń kierowcą (widec jak miącha skrzynią) czynią je całkiem "zjadliwymi"

Nic specjalnego...



...arcektem po godzince grania. Skorzystałem jednak z Save'ów "pupiego" i bryknąłem się lepszymi furami, zrobiłem ciekawe trasy. To pierwsze - całkiem zjadliwe, to natomiast - bardzo udane: długie, z "kocimi łbami" (klimatycznie trzęsie, powodując że wozam rzuca i skutecznie utrudniając zabawę), zakręcone i techniczne. Świetne ujęcia kamery: na dachu. W porządku, nawet bardzo, dynamika, trafiony hamulec ręczny, trzeba się jednak przyzwyczaić ogólnie do sterowania. Niestety, bajer docelowy, mający sterowić o sile tego tytułu, czyli projektowanie fur, został uproszczony do minimum i nie zasługuje na uwagę - mnie to nie kręci (bo nilby co?). Generalnie konkurencja wyprzedza RE o jedno okrążenie, niemniej jednak jest to pozytywny tytuł dla entuzjastów, w dodatku emitmych.□

Ocena: 8-



WERDYKT

ŚCIERA

MILESTONE WYSCIGI

GRYWALNOSC: 9

8+

5

Players 1-2

Memory Unit

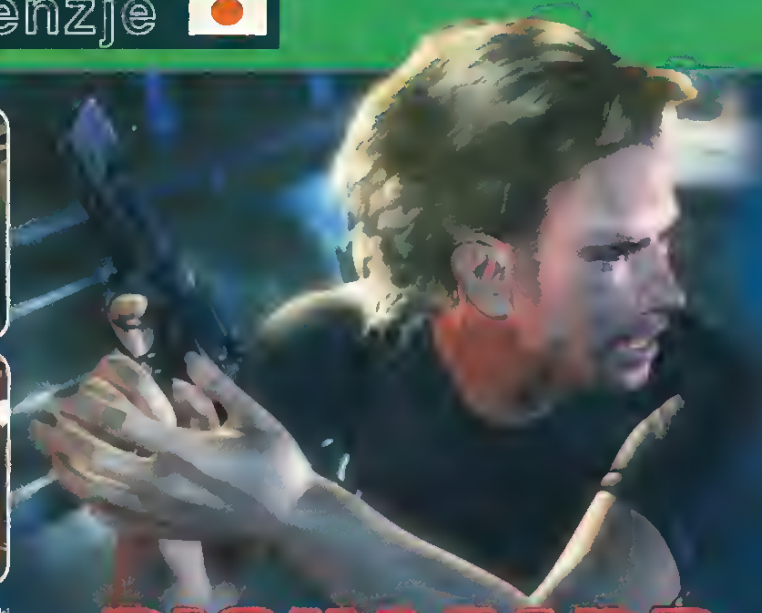
GODZINA DZIEŃ TYDZIEŃ MIESIĄC

PLUSY	MINUSY
▲ grafika	▼ ...jest ograniczona
▲ wciąga	▼ udzwiękowienie
▲ kadawo wozów ..	▼ "kombinatoryka" wariantow tras

OCENY ZGREDZIOLI: KILU 8+







BIOHAZARD GUN SURVIVOR 4
HEROES NEVER DIE

Zombiaki mają zgniłe susłaki... Trum-tu-tum-tum-hyc! Wesoło jest sobie zaśpiewać przy konsolce, z padem w łapsku - tak uważam. Właśnie testuję nowe wypociny chłopaków z CAPCOM, którzy twardo starają się zrobić coś grywalnego z serią GUN SURVIVOR. Na rynek wypuścili już czwartą jej część, powracając do strzelenie w bebechy nieumarłych...

Był GUN SURVIVOR na PSX'a, później na PS2 (oparty na lokacjach z RE CODE: VERONICA), następnie weszło trochę mechanie pistoletem przed ekranem pełnym dinozaurów zaczerpniętych z DINO CRISIS, a teraz uderza HEROES NEVER DIES (na szczęście w Europie i USA gra będzie nazywać się zdecydowanie lepiej i krócej, bo RE: DEAD AIM). Co cieszy w całej serii, to tendencja zwyżkowa, każdy z następujących po sobie tytułów był odrobinę bardziej rajcowny od poprzedniego... Fakt, wszystko wystartowało z poziomu mało wciągającego crapu, niemniej GUN SURVIVOR 4 dobrnął w końcu do pozycji całkiem rzeźkiej strzelaniny. Zmieniono nieco ujęcie akcji... Połączono - dokładniej mówiąc. Będziesz mógł więc śmigać po kolejnych lokacjach, obserwując wszystko zza pleców bohatera. Kiedy jednak trafisz na bandę zombiaków, szybko przełączasz widok w tryb FPP i przy pomocy charakterystycznego "celowniczka" (padem), lub zwyczajnie mierząc w taki ekran plastikowym gunem, rozwalisz nadciągające mięcho. Od biedy (przy opcji skradania) można cały czas poruszać się w trybie "z oczu", zamieniając najnowszą odsłonę RESIDENTa w prostego doomowca! Tylko po co, skoro zastosowane połączenie widoków sprawdza się naprawdę dobrze?

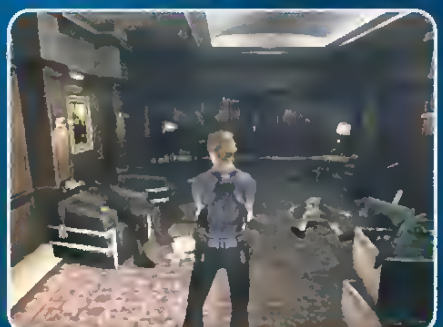
W pełni trójwymiarowe środowisko pociągnęło za sobą kilka niedogodności - przede wszystkim brakuje przepychu detali, bywa zbyt pusto, do tego czasem powtarza się wystrój wnętrz i tekstury. Z drugiej strony cieszy zastosowanie efektu rozświetlenia ciemności przez latarkę przytwierdzoną do ramienia śmigającego tu kolezki. Przez taki patent gra momentami przypomina uboższą wersję SILENT HILL 2! Nawet miejscami niebiesko-szara kolorystyka kabin statku, rozwalone pokoje i ciasne toalety zdając się do czegoś nawiązywać... Stop. Stop. Stop! Naprawdę nie wspomniałem, że tym razem akcja przenosi się na pokład jakiegoś ekskluzywnego (powiedzmy) liniowca, że będziesz mógł zwiedzić szereg kabin pasażerskich, otwarty pokład, kuchnię, maszynownię, ewentualnie rozległą salę balową, jakoś dziwnie podobną do głównego holu rezydencji z RE?! Rzeczywiście zapomniałem dodać, że historie nawiązuje do kradzieży słynnego wirusa, rozprzestrzenienie się go na pokładzie pełnym specjalnych gości korporacji Umbrella i akcji dwóch, niespecjalnie na początku lubiących się postaci - blond gogusia (japońscy designerzy!) Bruce'a i ponętnej Azjatki Fon?! O, ja głupi...

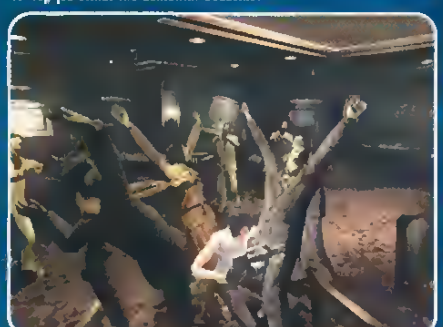
Dałem się kilka razy nowemu GUN SURVIVOR przestreszyć... Huh! A myślałem, że wszelkie "Residenty" straciły już ten potencjał. Trzeba przyznać, że zombaki fajnie się poruszają, potrafią powoli snuć się korytarzem, by nagle fest przyspieszyć, biegnąc na połamanych kikutach. Serce mimowolnie przyspiesza rytm - zapewniam. Chłopaki się potykają, przewracają, wypadają nagle gdzieś za plecami. Spotkasz nawet kilku tępo kiwających się tuż przy barierce statku - choroba morska? No i wisielcy dyndający w swoich kajutach budują klimacik... Inne sprawy, że z bliska widać nieco uproszczone modelowanie postaci (polygony poszły na otoczenie), a i fizyka, sposób reagowania na strzały wypada dość surowo. Fajnie że po trafieniu w głowę kolezka sika juchą na ściany, przelatując do tyłu ładnych parę metrów, ale czemu po dłuższych seriach nie ma żadnych śladów na przegniłych bebechach, struktura ciała zostaje nienaruszona?

Jeka więc jest ta najnowsza odsłona RESIDENT EVIL na PS2? - pytanie, jakie z pewnością zadałby sobie Adam Mickiewicz, siedząc pod strzelistym jaworem (a je znowu...). Można beztrosko postrzelać, pobiegać trochę wesołą laseczką i nadętym Amerykańcem, rozwalić kilka gnijących ciał - czy to padem, czy np. 'drugim' GunConem. Jest przyjemnie, choć design kolejnych lokacji bywa nierówny. Ne kilka dni dobra, choć nie pozbawiona wad i infantylnych dielogów wyprawa w świet cuchnącego mięcha...□



■ Esencja zabawy - "celowniczek"


■ -Tej, już ósma! Kto zamawiał budzenie?

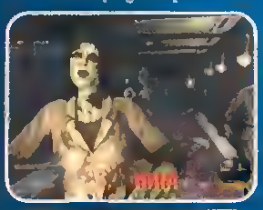

■ -Słuchajcie, wychodzi nowy Resident! Załatwiłam wam role. - Hurraa!

Rum i zombiaki na morzu



Rozejrzawszy się nieco po statku i rozsmarowawszy po ścianach kilka szpetnych ryjów, można być dobrej myśli (żadne wykonanie niektórych lokacji i fajne zombiaki-wisielce), jednak gdy przysiądziemy na dłużej, staje się widoczne, że to dalej tylko popiardółkowaty GUN SURVIVOR z głupią fabułą i darzucanymi motywami wałkowanymi od lat w klasycznym RESIDENcie (znajdź korbkę i otwórz drzwiczki). I czemu nie można odstrzelić zombiakom łbów, jak za starych dobrych czasów? Eeee . lepiej już upaprać psa dżemem truskawkowym i straszyć nim sąsiada albo postrzelać paspatronami w kruki siedzące na drzewie.□ (kujot)

Ocena: 6-







WERDYKT

MYSZAQ

CAPCOM STRZELANINA

GRYWALNOSC: 6

6

6+

PLUSY
- ujęcie akcji
- dynamiczna rozgrywka
- w końcu dobry GUN SURVIVOR!

MINUSY
- oprawa to nie szczyt PS2!
- trochę za krótka
- infantylne dialogi

OCENY ZGREDZIOLI:

NOSNIK - DVD

Pila

Crimson Sea



Ho to najemnik, który chwyta się różnych zleceń, o ile uzna je za wystarczająco interesujące. Kiedy pewnego dnia do biura przychodzi seksowna laska z ogromnymi... eer... ogromnym temperamentem, chłopak nie zastanawia się długo i przyjmuje robotę. Jak się okazuje, jest to tylko początek pełnej zaskakujących zwrotów akcji historii, która doprowadzi naszych bohaterów do tytułowego "purpurowego morza"

CRIMSON SEA to całkiem udana strzelanina TPP, z elementami RPG. Gra czerpie z każdego z tych gatunków najlepsze cechy, oferując szybką i dynamiczną akcję, a z drugiej strony niebanalną historię i możliwość rozwoju poszczególnych atrybutów (Sho towarzyszą inne postacie i wspólnie tworzą namiastkę eRPGowej drużyny). Trudno z początku opanować toporne sterowanie, ale podobnie jak w przypadku GUNVALKYRIE, kiedy złamie się pierwsze lody, później idzie już jak z płatka. Sho korzysta z kilku rodzajów broni o różnej sile rażenia, od prostych blasterów, przez maszynowo prujące pociskami giwery, po ciężkie działa. Większość broni ma dodatkowe zastosowanie, w postaci energetycznego miecza, który doskonale sprawuje się w walce kontaktowej, kiedy siekamy nim hordy otaczających nas przeciwników. Broń składa się z trzech części: LUFY, EFEKTORA i GENERATORA, a za zarobione Agape (waluta w CS) możemy dokupywać lepsze komponenty, dzięki czemu giwery zyskują dodatkowe możliwości. Korzystając dłużej z konkretnego rodzaju broni, zyskujemy punkty doświadczenia i rośnią jej statystyki. Nasz bohater dysponuje nadnaturalnymi umiejętnościami, tzw. NEO-PSIONICS, a ich zastosowanie przywołuje klasyczne, erpegowe systemy magii.

W trakcie gry wykonujemy zróżnicowane misje, dzięki czemu nie można narzekać na nudę. Raz jest to eskortowanie tchórzliwego prezydenta przez wypełnioną obcymi bazę, innym razem oczyszczamy miasto z niewidzialnych przeciwników, ścigając się z upływającym czasem. Nie zawsze jesteśmy w stanie odróżnić przyjaciela od wroga, więc w niektórych misjach pomocny okazuje się radar, którym namierzamy podszywających się pod istoty ludzkie kosmitów. Cechą charakterystyczną tej gry są roje przeciwników, setki małych istotek, które nacierają ze wszystkich stron. Momentami miałem wrażenie, jakbym przedzierał się za pomocą maczety przez dżunglę, nabijając liczące kilkaset uderzeń comba, próbując równocześnie okiełznać otaczający mnie chaos. Brawo dla KOEI za doskonały engine, który znakomicie radzi sobie z generowaniem dużej ilości przeciwników, bez widocznych spadków framerate'u!

Jeśli chodzi o warstwę wizualną, nie mam gierce KOEI ze wiele do zarzucenia. Pojawiające się między misjami wstawki FMV prezentują się znakomicie, spajając ze sobą poszczególne ogniwa rozwijającej się intrygi. Utrzymane w konwencji anime modele postaci dają rade autorzy zadbali o najdrobniejsze szczegóły, m.in. nadając piersiom bohaterek przyjemne rozkołysanie i jędrne słuszne rozmiary). Na otoczenie nałożono znakomite tekstury, ciekawie zaprojektowano architekturę lokacji i nie szczędzono efektów świetlnych, dzięki czemu wszystko wybucha i migoce w efektowny sposób (świetne efekty "czarów"!). Jest też duża różnorodność przeciwników (w grze jest nawet specjalna galeria, gdzie można każdego pooglądać). Od strony dźwięku wszystko, że tak powiem, gra:) Są efektowne gitarki, jest szczypta klasyki, niepokojące dźwięki w tle, muzyka pełni w grze rolę służebną i znakomicie urozmaica dynamiczną akcję, nie przeszkadzając w rozgrywce.

Jeśli lubicie efektowne strzelaniny z dynamiczną akcją i klimaty sci-fi, to CRIMSON SEA wystawiam rekomendację. Gra świetnie radzi sobie z konkurencją, oferując kilka godzin znakomitej zabawy. Łykajcie śmiało!□







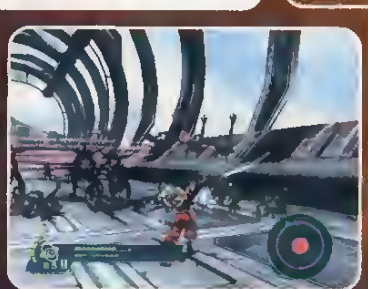
Punk vs Gluty



Hmmm, miała to być siekanina z elementami RPG, tych jednak jakoś nie udało mi się zauważyć, za to strzelania tutaj sporo. Idziesz i strzelasz - żadnego w tym polotu, zwłaszcza że walczysz głównie z jakimiś robalami i glutami, podobno kosmicznego pochodzenia - ależ oryginalny pomysł. A ten bohater... Coś mi się zdaje, że gdzieś go już widziałem, ba - w wielu innych japońskich produkcjach, zwłaszcza tych wątpliwej jakości. Czyżby mieli jakiś stały wzór super-herosa, który kopiują do upadłego? Reszta postaci też jakoś taka kieprawa, tak zresztą jak cała rozgrywka, tylko muzyka wydaje się tu nie na miejscu, gdyż jest po prostu... zarąbista! Propozycja dla twórców na następny raz - wydajcie wyłącznie soundtrack, a kupię go bez wahania. [Star]

Ocena: 5





WERDYKT

MAZZI

KOEI | STRZELANINA

GRYWALNOŚĆ: 8

Players 1

GRAFIKA | DŹWIĘK | STEROWANIE | MOTYWACJA

8 8 8

8-

PLUSY

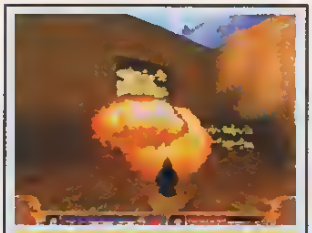
- dynamizm
- wydatny engine
- fabuła

MINUSY

- sterowanie

OCENY ZGREDZIŁ: KILU 8-

W dzisiejszym odcinku z cyklu "gotuj z Bogusławem Lindą" - kuchnia orientalna, czyli gotujemy psy Eeee, to nie to? To masz w takim razie szybką porcję odgrzewanych shooterów FPP, które kiedyś rządziły (albo i nie) na PSX'ie! Temat dobry dla osób, które dopiero teraz startują z pierwszą konsolką Sony, bo bezpośrednia przesiadka z next-gen'owych strzelanin FPP może okazać się miejscami bolesna.□ [myszaq]



STRZELANINA

Exhumed

- Producent ... Lobotomy Software
- Rok ... 1997
- Liczba Graczy ... 1

Pierwowzór SERIOUS SAM z Xboxa? Nie będzie to bardzo nacląganе stwierdzenie - klimat egipskich grobowców piaskowych wąwozów i przerośniętych skorpionow wciąż jest tu namacalny, tylko ze No właśnie - wykonanie Płascy bitmapowi przeciwnicy to element naprawdę ciężki do przełknięcia Gracza chyba skutecznie zdążyli się od nich odzwyczaić nie mówiąc już o fakcie, ze na Szeraka jest kilka innych tytułów z odlekłami 3D Z drugiej strony wciąż jeszcze cieszy przyzwoicie wykonana woda dynamiczna rozgrywka i perspektywa nawinięta na kulę (je zawsze ten patent lubiłem) A jak w to się dzisiaj gra? Nawet wciąga ale ne krótsze sesje Wychodzi brak jakiejś większej złozonosci e przeplatające się elementy ostrej strzelaniny i skakania po platformach (wraz z rozwojem rozgrywki) popadają w schematy Nie ekshumujmy EXHUMED.

5



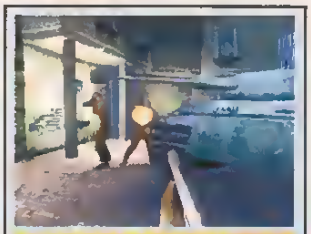
STRZELANINA

Disruptor

- Producent ... Universal Interactive
- Rok ... 1997
- Liczba Graczy ... 1

Przykład gry której oprawa skutecznie juz się zestarzała razi schematami a jednak śmigniesz w nią raz czy dwa Sentyment? Jak najbardziej ale też i jakiś staroszkolny klimacik Co ciekawe, ograniczenie w postaci mgły miejscami wręcz dodaje specyficznego klimatu (np. przy brudno-pomaranczowych teranach na Marsie) Co innego z renderowanymi postaciami 2D i bardzo uproszczonym designem leveli - ten uderza jak fortepian z trzeciego piętra, pozostawiając solidny ból w głowie Pozostaje więc dylemat - czy odkurzać ten produkt, dając się wciągnąć futurystycznym klimatom, dziwnie zaprojektowanym broniom i opcji uzywani energii psychicznej? A może jednak nie ruszać z powodu mocno już przestarzałej stronie technicznej? DISRUPTOR jest warty spróbowania, ale tylko dla osób żywiących z tym tytułem jakies wspomnienia

5



STRZELANINA

Medal of Honor

- Producent ... DreamWorks
- Rok ... 1999
- Liczba Graczy ... 1-2

Odpaliłem płytkę przemogłem się do nieco rozpikselowanych tekstur, zapomniałem o wysokiej rozdzielce tonach polygonów i W pierwszego MOH wciąż można przyciąć, czując wiszący w powietrzu pył i brud wojny! Po kilku początkowych misjach zapominasz o niedogodnościach technicznych, bawiąc się w przemykanie przez ciasne rozwalone uliczki przebierając za oficera Gestapo czy waląc ze snajperki (patent w dzisiejszych strzelaninach obowiązkowy, wtedy dopiero pokazujący pazury) Wojenny nastrój, uczucie zmęczenia, osamotnienia podczas batalii jest naprawdę mocne Jeden z obowiązkowych tytułów jeśli chcesz przypomnieć sobie stara czasy Playaka - ot np po ukończeniu MOH FRONTLINE (PS2 Xbox) Niestety Deathmatch za bardzo odstaje od współczesnych standardów i niespecjalnie do siebie przekonuje

7



STRZELANINA

Medal of Honor: Underground

- Producent ... DreamWorks
- Rok ... 2000
- Liczba Graczy ... 1-2

Wojne w najlepszym, PSX'owym wydaniu Grafika trzyma wysoki poziom - sporo misji odbywa się w dzień, nadano teksturom zywszych kolorow, co bynajmniej nie osłabiło powaznego klimatu Pośrod spalonych słońcem terenów Północnej Afryki równie efektownie i z równym zaangazowaniem co kiedyś rozwala się iby napotkanych hitlerowców, a przemykanie między greckimi murami wywołuje wciąż ten sam grymas pełnej koncentracji Bez wątpienia atmosfera twardych, militarnych operacji to nadal domena MOH, a oprawa pozwala doświadczyć wciąż zadowalającej, profesjonalnej strony Playaka Jeśli chcesz pokazać komuś temat strzelanin FPP na starszą z konsolek SONY, w pierwszej kolejnosci odpal ten tytuł!

9



STRZELANINA

Alien Resurrection

- Producent ... Fox Interactive
- Rok ... 2000
- Liczba Graczy ... 1

Jeden z tytułów który darzę olbrzymim sentymentem, który nie zatracił dla mnie mrocznego, napinającego nerwy klimatu Gre świetnie wkomponowuje się w realia świata Obcych, dając Ci możliwość pohasania (a raczej uciekania) z tymi milusińskimi stworkami Grafa wprawdzie wypada trochę surowo (ale design ma fajny), niemniej przemykające po suficie Aliens wpompują Ci jeszcze trochę adrenaliny pod czaszkę! Dobrze uzyto kolorystyki (nastrój), a patenty z charakterystycznym pikaniem detektora ruchu, czy panicznym wyciąganiem sobie robala z klatki piersiowej nadal rajcują! Jest dynamicznie, steruje się wygodnie, no i scena podwodnej walki (znana z filmu) się załapała! Śmiało atakuj by przypomnieć sobie jak wciągające gry robiono na PSX'a! Ne mrok maskujący niedoróbki techniczne potrafisz jeszcze przymknąć oko, prawda?

7



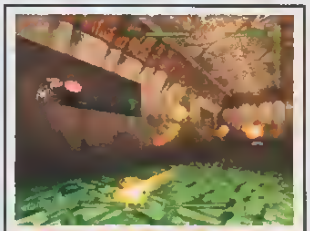
STRZELANINA

Quake 2

- Producent ... Activision
- Rok ... 1999
- Liczba Graczy ... 1-4

Kiedyś długo szykowana konwersja z PC W chwili obecnej tytuł który wciąż daje radę w trybie Multiplayer (nawet przy Splicie dla czterech wypracujesz bardziej rajcujące akcje!), chociaż ząb czasu nieco nadgryzł już stronę techniczną Przede wszystkim na wierzch wychodzi niska rozdzielka miejscami uproszczona architektura a i niespecjalnie duza ilość tekstur nie zachwyca Cieszy natomiast wciąż obecna duza dynamika rozgrywki, naprawdę nieźle zaprojektowani przeciwnicy (biomechaniczne mutanty sikają juchą jak trzeba!) Trochę zdziwiłem się samym trybem Single Player, bo już mnie tak nie wciągnął jak kiedyś Brakuje bardziej filmowego pokombinowanego scenariusza do którego chyba za bardzo przyzwyczaiły nas obecne shootery FPP Dodra pozycja szczególnie jeśli zbierze się ekipka chcąca zdmuchnąć kurz z Szaraka

7



STRZELANINA

Forsaken

- Producent ... Acclaim
- Rok ... 1998
- Liczba Graczy ... 1-2

Wprawdzie nie jest to typowy shooter FPP, bowiem latasz tu statkiem po sieci korytarzy, ale oprawa (dobrze opracowane efekty świetlne) wyraźnie pokazuje ne co było kiedys stać PSX'e Nedal widać spore zakręcenie w architekturze wszystkich tych opuszczonych fabryk wojskowych baz czy elektrowni Jest futurystycznie tekstury ładnie trzymają się ścian szkoda tylko, ze przeciwnicy to małe robociki sklejone z kilku polygonów na krzyż No i rozgrywka po jakimś czasie robi się schematyczne (aktywacja przycisków, rozwalka, szukanie drogi wyjścia). FORSAKEN cieszy dzisiaj tylko przez chwilę (pokaz rozbłysków i eksplozji) na dłuższą metę razi monotonią Także tryb Multiplayer niespecjalnie ratuje sytuację - dużo więcej klimatu tkwi w zwykłym bieganiu za kumplem z giwerą, niz waleniu likolkow w blaszanej konserwie

5



STRZELANINA

Duke Nukem 3D

- Producent ... 3D Realms
- Rok ... 1997
- Liczba Graczy ... 1

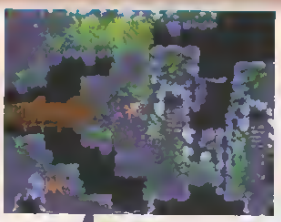
Jest tragicznie Mowię oczywiście o oprawie, która nie dość ze opiera się na dwuwymiarowych sprite'ach, to jeszcze a) serwuje Ci nierowny framerate b) wyświetla naprawdę niską rozdzielczość Tego nie da się już przełknąć Z drugiej strony to w końcu DUKE! Wesołe gadki, obcy rozwalani w kiblach filmy z paniankami lokacje zaprojektowane z pomysłem Wciąż jeszcze czuć luźny klimat, a i na nowo przypomniałem sobie stare patenty (fajny zestaw broni, otwieranie drzwi "z kopa", wysadzanie ścian) Trudno mi więc wystawić jednoznaczny werdykt Obiektywnie patrząc strona techniczna jest równie piękna co smolarz-amator po przepiciu, subiektywnie zaś czuję olbrzymi sentyment śmigając w tych korytarzach jak po domu A napiszę to starego Duke a zcetawiam w spokoju (legenda), tylko dawec mi tu tego na Next-Geny!

7

Pła



FF2



FF2



FF1



FF1





FF1



FF2



FF2

Po SNES-owych FINALach czas na prawdziwy powrót do korzeni - co prawda gierki nie zachwycają, lecz mają pewną grywalność, bo taki jest urok old-schoolów. Zresztą prawdziwy fan serii powinien poznać wszystkie "Fajnale"!

Final Fantasy Origins

Co jak co, ale przyznać trzeba, ze SQUARE wie, co to znaczy dbać o Graczy (i o własną kieszeń przy okazji), zwłaszcza posiedających wysłużonego Szareka. Oto właśnie pojawiły się na niego dwa nowa FINALe! "Nowe" oczywiście w tym sensie, ze dotychczas można było w nie pograć wyłącznie na NES-ia (lub emulatorech) a i to nie do konca, gdyz jeden z nich dopiero teraz ukazał się w wersji anglojęzycznej. Mowa tu oczywiscie o pierwszym i drugim "Fajnalu', które z podrasowaną grafiką, dodanymi animacjami oraz paroma zmianami zostały właśnie wydane jako jednopłytowa składanka FF ORIGINS. Czas więc rozpocząc powrót do korzeni

"My jesteśmy bohaterzy, kazdy z nas swój kryształ dzierzy" - zaśpiewaliby głośno herosi pierwszego FINALa, gdyby tylko umieli. Oto zło zaległo się na świecie i trzeba coś z tym fantem zrobić, tak więc spoza gór i rzek przybywe goła i wesoła czwórka złozonych z paru pikseli ludków co by problemowi zaradzić. Władca pierwszego napotkanego zamku okazuje się jednak na tyle nieufny, ze każe im wpierw udowodnić swoje męstwo, ku czemu zresztą zdarza się okazja, gdyz właśnia jakiś podiec porwał królowi córkę i zaszył się z nią w pobliskich ruinach. Dopiero po skopaniu pedofila zaczyna się właściwa przygoda, czyli waleczna czwórka rusza walczyć ze złem zaległym w krainie. Proszę nie narzekać - wszak to pierwszy "Fajnal" w dziejach całej sani i ma prawo być nieskomplikowany, na całe szczęscie "dwojka" nadrabia w tym względzie zaległosci. Tutaj zaczyna się dość niewinnie - z miasta będącego pod najazdem wojsk imperatora ucieka czwórka, a ratuje się trójka młodych bohaterów (czadowa animacja), ktorzy wraz ze swoją królową znajdują schronienie w odległym mieście i zaczynają pracę dla rebeliantów. A to wpierw infiltrują okupowaną stolicę, a to znów wyruszają do odległego miasta (łodzią, a potem statkiem latającym!) w poszukiwaniu metalu Mythril, z ktorego rebelianci chcą wykuć broń do walki z rycerzami Imperatora. Sam nieprzyjaciel również nie próżnuje - zbudowany przez niego okręt wojenny sieje spustoszenie, a więc jego zniszczenia staje się kolejnym celem bohaterów - w pewnym momencie jeden z nich nawet poświęca swe życia, aby ratować przyjaciół. W FF2 widać zalążki fabuł wielu późniejszych FINALi, jak również sporo klasycznych już dla serii imion i nazw, takich jak Cid, Chocobo czy Ultima, pojawiają się również wspomniane wczesniej środki transportu. W "dwojce" zaimplementowano również bardzo oryginalny system zdobywanie informacji polegający na zapamiętywaniu i używaniu haseł i słów kluczowych dzięki którym można otwierać usta i zyskiwać pomoc nawet nieprzyjaznych nam osobników.

Od strony graficznej oba "Fajnale" prezentują wyższą od pierwotnej, a więc 16-bitową jakość, zresztą bezująca na wersjach wydanych na Wonderswana choć oczywiście z podwyższoną rozdzielczoscią i dodanymi wstawkami FMV. Strone muzyczna została oczywiście 'stuningowana' do jakości odpowiadającej PSX'owi, a do oryginalnych utworów dodano kilka nowych głównie jako tło do walk z bossami. Najbardziej jednak interesującymi elementami obu tych gier są ich systemy. Co prawda walki rozgrywane są w dość topornym, żeby nie powiedziec prymitywnym stylu, lecz za to systemu umiejętności postaci mogłoby pozazdrościć wiele późniejszych pozycji. W "jedynce' widać wyraźne wzorowanie się na D&D (Dungeons & Dragons), zwłaszcza jeśli chodzi o magię - dzieląca się na 8 poziomów z możliwoscią korzystenia z ograniczonej liczby czarów na kazdym z nich. Z D&D prawdopodobnie pochodzą również klasy postaci, które na początku gry wybieramy dla naszych bohaterów (stąd można przechodzić grę różnymi składami), a których jest w sumie 6, z tym ze kazda moze zostać "upgrade'owana" na wyzszy poziom. "Dwójka" za to prezentuje jedno z najbardziej oryginalnych rozwiązań w seni w zamian za rezygnację z poziomów doświadczenia, parametry postaci wzrastają, jeśli wykonywane są związane z nimi czynności np. otrzymywanie obrazeń powoduje w rezultacie wzrost wytrzymałości oraz HP, stosowanie magii zwiększa MP oraz siłę magii, unikanie ataków polepsza zręczność itd. Ponadto postacie dysponują stopniami zaawansowania w używaniu danego typu oręża lub czerów i oczywiście im one wyższe, tym większe obrazenia nimi zadają.

Gry oldschoolowe zazwyczaj mają to do siebie, że posiadają strasznie wyzyłowany stopień trudności, tak tez było w przypadku obu pierwszych FINALi. Było, gdyz w "dwójce" ów stopień został znacznie obniżony (chociaz dalej nie jest lekko, zwłaszcza jeśli pójdzie się tam, gdzie nie trzeba), a do "jedynki" dodano tryb 'Easy', gdyz oryginalny 'Normal' to prawdziwy hardcore (polecam). Z dodatków - po ukończeniu kazdej z gier odblokowujemy szereg bonusow, w stylu odsłuchiwenia muzyczek lub oglądania różnych materiałów, lecz i tak najwazniejszym powodem, dla którego warto zagrać w FF ORIGINS, jest możliwość zeznajomienie się z klasyką gatunku, co polecam zwłaszcza miłośnikom serii. Nie czarujmy się jednak - gierki wyglądają nieciekawie, mają toporne walki (choć reszta ich systemow to prawdziwy rarytas), a i fabularnie nie powalają (zwłaszcza "jedynka'), lecz jeśli kogoś naprawdę kręcą oldschoolowa klimaty, to niech sięga po tę składankę bez wahania □



Doshin the Giant

Jako Doshin - bóstwo wyłaniające się o wschodzie słońca z oceanu, a wieczorem do niego powracające - dostajesz pod opiekę wyspę. Wyspę zamieszkałą przez plemiona małych, potrzebujących wsparcia ludzików. Pomagasz im budować osady, rozwijać się i budować pomniki ku Twojej czci. Masz na to jednak wpływ bardzo ograniczony, generalnie zawęża się do spełniania życzeń pojawiających się w 'dymkach' nad głowami ludzików. Tu zasadzić drzewo - źródło życiodajnej energii, tu usunąć przeszkodę lub obniżyć/podnieść poziom gruntu. I to chyba najciekawszy element gry - modelowanie terenu w czasie rzeczywistym. Można niwelować góry, wznosić pagórki, a nawet pokusić się o to, by na środku oceanu pojawiła się nowa wyspa.

Dostępne masz dwie formy giganta: żółty Doshin to bóstwo tworzące, czerpiące siłę z miłości, zaś czerwony Jashin to, żywiące się nienawiścią i strachem, bóstwo niszczące. Zależnie od poczynań ludziki obdarowują nas serduszkami, bądź czaszkami, które w odpowiedniej ilości zwiększają gabaryty gigenta. Niazłe jaja zaczynają się w momencie, gdy zasuwasz takim bydlakiem, że nawet jak chcesz pomagać, to co najwyżej wdeptujesz podopiecznych w grunt,)

Wykonanie nie zasługuje na oklaski, brakuje urozmaicenia, chociaż tradycyjnie na GC światny jest efekt wody, zwłaszcze kiedy kamerę ustawimy pod jej powierzchnią. Pomysł był naprawdę niezły, lecz realizacja woła o pomstę do nieba. Gra w krótkim czasie staja się dosyć nudna, prawie nic nowego się nie dzieje (co dzień to samo), ludziki wykazują się strasznym kretynizmem (nia mogą zdecydoweć się czago chcą), a gigant jast strasznie wolny. Najgorszy zas jest brak dobrego elamantu motywującego (choćby eliminacje wrogich plemion).









Prawdopodobnie ktoś mógłby się DOSHINem zachwycić, ja jednak takowych osób nie znam i nie odważę się taz nikomu tej gry polecić. Lepiej wyciągnąć jakąś dobrą lekturę i poczekać na METROIDe lub nową ZELDĘ. Zdecydowanie się opłaci. □

WERDYKT — NINTENDO STRATEGIA — TORBA

PLUSY	MINUSY
▲ niezła koncepcja	▼ zła realizacja niezłej koncepcji
▲ modelowanie terenu	▼ prędkość giganta

OCENY ZGREDZIOLI: **6**



Disney Sports Football

DISNEY SPORTS FOOTBAL pozwala nam rozegrać mecz piłkarski z udziałem bohaterów kraskówak Disneya (kogoś to podnieca?). W składzie kezdej dostępnaj druzyny mamy jedną gwiazdę (Miki, Doneld, Minnie itd.), reszta to, niestety, statyści. Tryby Exhibition, Dream Cup i Chellenge Cup gwarantują duzo zabawy, dodatkowo podzielone są one na poziomy trudności, więc jeśli opanujemy grę na najnizszym poziomia, mozamy śmigać od nowa ne wyzszym.

Za grę odpowiedzialny jest oddział KONAMI z Osaki, spodziewałem się więc chociaz modelu gry zbliznego do serii ISS/WORLD SOCCER. Niestaty, jako ze gra skierowana jest do młodszego odbiorcy, sposób rozgrywki maksymalnie uproszczono, starowania sprowadzając do 3 klawiszy (strzał, podanie, bieg). Co moze się podobać, to akrobatyczne zagrania zawodników. Wysokie piłki w polu karnym przewaznie zbijane są w widowiskowy sposób. Bo postawiono tu głównia ne efekciarstwo, cel ten osiągnięto tez poprzez wprowadzania do gry... magii. Po rozegraniu kazdego meczu mamy szansę na zdobycie specjalnego buta (im lapszy wynik/wazniejszy mecz/poziom trudności, tym lepszy but). Kazdy zdobyty but mozna przydzielić któremuś z zawodników naszej druzyny. Ten element sprawie, ze rozgrywka dostaje lekkich rumieńców, strzały na bramkę stają się jeszcze bardziej widowiskowe i nieprzewidywalne. Za względu na ograniczone miejsca dodam tylko, ze gra jast całkiem spoczko jeśli chodzi o oprawę graficzną (całkiem fajne stadiony) i muzyczną (choć komentarz mógłby być bardziej zywiołowy i nie ograniczać się tylko do gwiazd - reszta zawodników wymianiana jest per numer).

DSF to tytuł zdecydowania dla młodszych Graczy (ktorzy lubią piłkę noznq), nia ma w tym zadnej filozofii. Pisanie więc, ze nie jest to gra dla prawdziwych miłośników piłki noznej nie ma sensu (ups, jednak to napisałam).□





■ DISNEY SPORTS FOOTBAL jest jedną z gier, które wykorzystują możliwość połączenia GC z GBA. W praktyce oznacza to, że możemy "transferować" zdobyte buty piłkarskie pomiędzy wersją gry na "kostkę" i "gembojową". Niby niewiele, ale zawsze cos.





WERDYKT — KONAMI OSAKA SPORTOWA — LOKI

PLUSY	MINUSY
▲ widowiskowość	▼ dla dzieci
▲ kompatybilność z GBA	▼ tylko dla dzieci

OCENY ZGREDZIOLI: **5+**

Podziękowania dla Lukas Toys za udostępnienie gry

HARDkor

loading...
W tym wydaniu HARDkora nie ma nic ciekawego, spokojnie możesz pominąć te kilka str... Nie! Stop! Prima aprilis! Przygotowaliśmy sporą porcję ciekawych materiałów. Między innymi wywiad z człowiekiem - legendą - Miyamoto, "Konsole wczoraj, dziś, jutro" (lepsze jutro było wczoraj?), tekst o edukacyjnych walorach gier z mocnym zmrużeniem oka (a czego można się nauczyć? Przeczytajcie!), "Heart of The Alien" (gra waszych czasów ma drugą część?) czy wreszcie nie wydany HALF-LIFE na DC. To nie wszystko. Oprócz wymienionych atrakcji, jeszcze sporo przed Wami. Miłej lektury.□

Szara Strefa

txt Yohko&Teruo

Witajcie! Co tak zimno? Zima ciągle daje do wiwatu, na całym świecie szaleje grypa, nawet w Japonii w szpitalach lekow zabraklo. Mimo to, w minionym miesiącu wyjątkowo obrodziło w "wynalazki" na konsole nawet ne PSX'a, widac zlego diabli nie biorą) No dobra, ruszamy z tym "koksem", żeby choc trochę podgrzać atmosferę...

TONĄCY BRZYTWY SIĘ CHWYTA?

Grupa programistow zajmujących się Linuxem na Xboxa zdecydowała się na dość dramatyczny krok. Otoż wystosowali oni ostatnio list otwarty do MICROSOFTu, domagając się by włączył on swój podpis elektroniczny do ich systemu operacyjnego. Pozwoliłoby to ne uruchamianie oprogramowanie na nieprzerobionej konsoli, a nie dzięki modchipowi, jak było dotychczas. Jak czytamy dalej w liście z powodu obecnej restrykcyjnej polityki MICROSOFTu, jedynym sposobem na uruchomienie Linuxa baz modchipa jest zwrócenie się po akceptację - najprawdopodobniej - zaplacenie "gigantowi z Redmond". Autorzy listu dodają również, ze "nieuprzejmi ludzie mogliby scharakteryzować taką politykę jako drugi przymusowy monopol tworzony przez MICROSOFT mimo tego za już raz został on uznany za winnego stworzenia podobnego monopolu na rynku systemów operacyjnych".



Michael Robertson

Warto zauważyć ze Michael Robertson, założyciel linuxowej firmy Lindows, ustanowił nagrodę w wysokości 200 tys. dolarów dla tych, którzy przeniosą Linux ne Xboxa. Wygrana za pierwszą połowę tego zadanie (100 tys. dolarów) zostalą już z powodzeniem wypłecona, ale nagroda za uruchomienie systemu na nieprzerobionej konsoli ciągle czaka na swojego zdobywcę. I to jest jeden z punktów przetargowych autorów listu. Zauważają oni ze dzięki zezwoleniu na uruchamianie Linuxa na swojej konsoli, MICROSOFT spełni warunki konkursu i będzie mógł ubiegac się o nagrodę! 100 tys. dolarów to co prawda prawie nic w porównaniu z milionami zarabianymi przez producenta Xboxa, ale w końcu każdy argument jest dobry, choć ne razie większosc komentarzy wskazuje na to, że daremne to będzie walka. Wiele osób porownuje obecną sytuecję do przeglądarki Netscape'a albo Javy Suna. Ala jest jedna "drobna" różnica - te firmy nie potrzebowały łamać zabezpieczań kryptograficznych pecetow a ich użytkownicy nie byli zmuszani do przerabiania sprzętu, by uruchomić nowe oprogramowania...

MICROSOFT OOPOWIAOA?

Bardzo popularną ostatnio metodą walki z piratami jest zmiana układu płyty głównej. Do tej pory używało jej SONY, i to wielokrotnie, jednak dopiero ludzie z MICROSOFTu pokazali tu prawdziwą klasę. Otóż zdołali oni nie tylko zupełnie zmienić układ płyty, ale rownież zmieścić BIOS w mniejszym układzie. Niezle, jak na drugi raz. Dzięki temu mieli nadzieję na zwalczenie piratów i znaczące zmniejszenia kosztów produkcji. O ile to drugie na pewno im się udało, o tyle z pierwszym jeszcze długo będą mieli kłopoty - juz chodzą słuchy, ze udało się "ominąć" to drobne zabezpieczenie. Ale nie całkiem. Otóż, co prawdopodobnie było zamierzone przez ekipę MICROSOFTu, ne tym układzie nie jest możliwe uruchomienie Linuxa, który był dotąd jednym z najważniejszych "szarostrefowych" atutów Xboxa (na jego bazie stworzono większość oprogramowania "domowej roboty" - odtwarzacze mediow, emulatory oraz wiele innych programów open-source). Czyżby to właśnie była odpowiedź na list otwerty programistów z projektu Xbox Linux? Wydaje się, ze swoim posunięciem MICROSOFT zepsuł zabawę wszystkim domorosłym majsterkowiczom. A moze wręcz przeciwnie - dopiero teraz dostarczył im prawdziwej rozrywki? Będą musieli nieźle zakombinować, żeby zmieścić swój Linux na takim małym układzie.

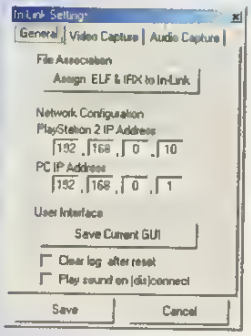
XBOX Z MONITOREM?

PiXEL8 wypuscił właśnie wersję beta patcha, dzięki któremu można podłączyć Xboxa do zwyklego pecetowego monitora (może być rownież LCD), przy użyciu łatwego do wykonania kabelka (schematy dołączane są do patcha). Niestety, jak ne razie trzeba mieć BIOS w wersji Complex debug 1.03, 1-megowego modchipa i odpowiedni monitor, ale już trwają prace nad udostępnieniem patcha dla pozostałych modelow konsol. Według zapewnień twórców, działa z 95% gier (przy pozostałych 5 procentach ekran jest bardzo zielony, ale da się grać) oraz z większością istniejących dashboardów (Xboxdash, xbe voX, neXgen oraz Xshell xbe). Wypróbowano na nim rownież z powodzeniem XBMP, DVDx2 i wszystkie emulatory. Co do rozdzielczości minimum to 640x480, maksimum - ponoć nie ma tutaj żadnych ograniczeń sprzętowych czy programowych. To oznacza KRYSTALICZNIE czysty obraz w Waszych grach oraz jeszcze więcej przyjemnosci z grania, i to ze naprawdę niską cenę! Czegoz chcieć więcej?



KONKURENCJA DLA NAPLINKA?

Na polu "udoskonalania" PS2 pojawił się ostatnio produkt który ma ambicję wygryzienia NAPLinka) Nawet nazwę ma podobną - PukkLink. Jest on używany do połączenia PS2 i peceta, z tym że tym razem wykorzystuje się do tego standardową kartę sieciową SONY zamiast połączenia USB. Tak jak w przypadku NAPLinka, musimy mieć oprogramowanie na komputer (dostępne są wersja pod Windowsa i Unixa), wypalamy płytkę na PS2 z zestawem plików, w których zawarte są podstawowe dane o połączeniu (numer IP, maska sieciowe, ustawienia bramki itp) Oczywiście, jest wiele rzeczy do ktorych można używać takiego połączenia, ze wspomnę choćby o wrzucaniu Seve'ow czy demek ne konsolę, lub odwrotnie. Jek na razie wydaje się, ze PukkLink może rzeczywiście zdobyć większą popularność - kartę sieciową kupi więcej osób, choćby w związku z grą on-lina, zaś kabelek do NAPLinka jest trudniej dostępny, a jego wykorzystania - zdecydowanie bardziej ograniczone.



NAPALM KONTRATAKUJE!

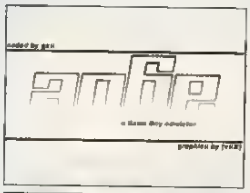


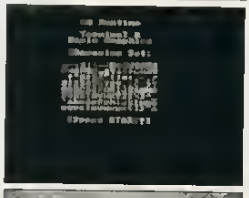
Grupa Napalm wypuściła wersję beta programu o nazwie nPort 0.1, który umożliwia właścicielom NAPLinka przesyłanie Seve'ów między kartą pamięci PS2 a dyskiem PC. Program wciąż jeszcze nie jest w pełni przetestowany, więc uwazajcie, zanim powierzycie mu swoje cenne Seve'y! A własnie, twórcy programu potrzebują kilka chomikow doświadczalnych... Są jacyś chętni do szukania błędów?

EASTER EGG" W PLAYERZE NA PS2

A wydawałoby się ze takie rzeczy zdarzają się tylko w grach. Otoż w najnowszej wersji PS2Reality MediaPlayer (v1.25e) dodano ukrytą opcję odtwarzania plików mp3. Aby odblokować tą funkcję trzeba oczywiście mieć ową wersję playera i wklepać następującą kombinację "L1, L2, R2, R1". Ciekawa, kiedy mieli zamiar się przyznać?

I NA PSX'a PRZYSZŁA W KONCU KOLEJ!







Dwóch majsterkowiczów-zapaleńców zjednoczyło swe siły by zapełnić wielką lukę na rynku. Otóż pracują oni nad projektem "aGBe" czyli... emulatorem starego czarno białego GameBoya i GBC na PSX a. Jak twierdzą, zajmują się tym w ramach hobby a rezultaty swojej pracy rozpowszechnią oczywiście darmowo w Sieci, by "odkurzyć stare gry i zainspirować dalszy rozwój tego typu oprogramowania ne PSX a". A Wy już stawialiście krzyzyk na Szaraku,) W tym momencie prace są jeszcze mało zaawansowane, ne przykład grafikę ocenia się obecnie na jedynie 20 procent oryginału, emulację procesora na około 50 procent, a dźwięku na całe 0 (zero) procent. Jak widać, wiele jest jeszcze do zrobienia, dlatego też twórcy poszukują chętnych do współpracy, ogłosili nawet konkurs na rozwiązanie kilku problemów, które napotkali do tej pory (dokładne lista znajduje się na ich stronie i forum - http://agba.gamebase.ca). Nagrodą jest włączenie do zespołu tworzącego emulator (i stanie się legendą PSX a...)

Dobrze, zwijamy się, zanim dopadnia nas ta paskudna grypa (Yohko właściwie już dopadła - trzy tygodnie wykreślone z życiorysu). Wy tez uwazajcie na siebie, żebyśmy za miesiąc mogli spotkać się w dobrym zdrowiu. O ile się jeszcze spotkamy - nie wiadomo, czy do tego czasu nie wybuchnie jakas wojenka atomowa. W tym miesiącu pozdrowienia idą w szczególności do VerBe (za wsparcie) Lokiego (jak zwykle niezawodnego) oraz wszystkich wielbicieli "oglądanie nagich przewodów") □

(c) Yohko & Taruo. All Rights Reserved.)



▲ *"Genesis zrobi to, czego Nintendo nie (zrobi)[...] nie dokonasz tego no Ninteedo"* Hasło - trzon całej kompanii (serii reklam z różnymi gromi), oparty na dowcipnej grze słow, w języku polskim niestety traci swój szczególny wydźwięk. Reklamy w tej konwencji objęły zarowno prasę jak i telewizję, i wywołały burzę wśrod rzeszy lojalnych fanow N. I co ważniejsze, wzbudziły zainteresowanie odbiorców.

▶ Zmagania o przychylnośc Graczy odbywały się również na polu konsol przenosnych. *"Gdybyś był daltonistą i miał IQ mniejsze niż 12, nie przejmowałbyś się wtedy ktorą przenosną konsolę posiadasz. (Oczywiście nie przejmowałbyś się również czy, dojmy no to, pijesz z toalety)"* - ta tekst pisany wytłuszczonymi literami. Natamiast pamiędzy wierszami znajduje się już typowa konsolowa propaganda. *"Dlaczego ekron jest tylko jadeokolorowy? Dlaczego toki właśnie kolor? To pytonio no ktòre nie znomy odpawiedzi [...] i upewnimy się, że GomeGear zostoeie numerem jeden wśród konsol przenośnych, co nie powinno być problemem sądząc po konkurencji."* Na, w tym mamencie się zdenerwowałem,) - ca im zrobił ten sympatyczny psiak? Jestem pewien, że wykazał się sporą inteligencją, zwinął obie zabawki i dobrze się bawił.





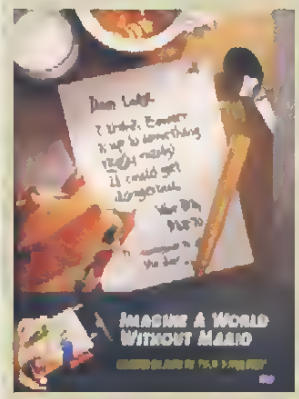
▲ I znowu GG, tym razem tekst instruuje jak *"...zdobyć darmowe oprogromowanie GG bez konieczności całowania kogoś w tyłek."* No, no, nie wiedziałem, ze można tak sympatyczne z pożytecznym,)



▲ Metoda "na wreda". Nie ma jak pomfarmowac opinię publiczną, że konkurencja ledwo zipie z braku gier (początki SNES'a) i nawet nie moze ich poukładac w stosy. Naprowdę irytujące cholerstwo.



▲ *"Oddziela mężczyze od chłopców"* - takim hasłem reklamują swoj produkt Niebiescy. Uwoznie czytając drobny tekst *"...poro dorosnąć, przestoć się somemu oszukiwoć i sięgnąć po GG, którego zaawensowonie czyni z GB dzieciecą zobowkę"*.



◀ By ca niektorym zafundawac chwilę radości, na zakończenie reklamka swiadcząca, że Marian wrale nie ma takiego łatwego zycia mimo dobrych układow z prezesem *"Drogi Luigi. Myślę, że Bowser szykuje coś naprowdę pnskudnego. Może być niebezpiecznie. Twój brat, Morio. PS: Ktoś jest pod drzwiomi..."*



◀ *"Do czego to doszło, kiedy łatwiej jest uzyskać stopień w chirurgii mòzgu, niż odznakę jakosci Sega dla gier wideo. Jest 4000 chirurgów mòzgu w samych tylko Stanach Zjednoczonych. Ledwo 200 odznak jakości Sega zostało przyznanych w zeszłym roku na całym świecie"*. Analogia do znaku jakosci N.



ZAPRASZAMY DO REKLAMY

Tym razem prezentujemy trochę inny materiał - zostawiając na moment gry, przyjrzyjmy się reklamom samych konsol. Na pierwszy rzut oka spoty prezentujące gry wydają się być znacznie atrakcyjniejsze. Po drobnych poszukiwaniach okazuje się, że reklamy sprzętu mogą być równiez całkiem interesujące, a dodatkowo ujawniają pewne tendencje i ciekawe fakty dotyczące branży. Uwagę skupimy na niektórych starszych reklamach dwóch konkurencyjnych firm, gdyż w sposób najbardziej dobitny pokazują, że współzawodnictwo między nimi nie jest tylko sloganem podyktowanym tradycją.

Pierwsza próba zaistnienia przez SEGĘ na rynku konsol przyniosła graczom Sega Master System. Pomimo znacznie lepszej od panującego NES specyfikacji, nie osiągnęła nigdy popularności na jaką zasługiwała. Chociaż SEGA wspomagała jak mogła swego dzieciaka, we znaki dawał się brak wsparcia ze strony grup third party. O niebo lepszą pozycję wywalczył sobie następca - Sega Genesis, które to konsola naprawdę namieszała, bardzo dobrze sprzedając się w Stanach, a jeszcze lepiej w Europie. Spora w tym zasługa kontrowersyjnej kampanii reklamowej. Pierwsze reklamy Genesis nie były niczym szczególnym i po prostu kopiowały pomysły wykorzystane przy okazji SMS. Wszystko miało się zmienić, gdy ruszyła kampania "Genesis Does". O co chodziło? SEGA musiała znaleźć jakiś sposob, aby zaznaczyć swoją obecność na rynku, gdyż oferowała faktycznie potężniejszy pod względem technicznym sprzęt, natomiast nie była w stanie na równych prawach konkurować z panoszącym się na rynku N. Postanowiła reklamować swoj produkt nie na zasadzie prezentacji mocnych stron własnej konstrukcji, lecz bezwzględnie wytykając słabe punkty konkurencji. Momentami dosyć bezczelnie, lecz należy dodać ze bardzo skutecznie. Dotyczyło to strony technicznej, jak również dostępności określonych gatunków gier, głównie dla starszej części Graczy, czyli oczywiście tytułów ze sporą dawką motywującej przemocy, jak ALTERED BEAST, oraz duża liczba gier sportowych. Znaczący jest tez fakt, ze większość świeżych tytułów stanowiły gry atrakcyjne gatunkowo zwłaszcza dla klienteli amerykańskiej. W Stanach dystrybutorem SEGI była firma Tonka, ciesząca się duzym prestiżem i dobrą reputacją. Inwestując około 10 mln. dolarów w reklamę w znaczący sposób przyczyniła się do rozwoju sytuacji na rynku. I chociaż wiadomo, ze jeśli idzie o grubą kasę wszelkie uprzejmości lecą w kąt, to przyznam szczerze - niektóre z reklam porównawczych obu sprzętów spokojnie mogły doprowadzić oficjeli N do stanu zawałowego, a fanów hydraulika do rękoczynow. [torba]

OLDSKOOL

Heart of the Alien czyli Another World 2

niezapomnianiej przygody ciąg dalszy...



To miał być kolejny typowy wieczór w monotonnym życiu Lestera Raya Chaykina. Badania nad ruchem cząsteczek zajmowały mu długie i pełne wyrzeczeń miesiące. Mężczyzna nie spodziewał się, że nadchodząca noc przyniesie zaskakujące wydarzenie, które na zawsze odmieni jego życie. Kiedy w krytycznym momencie eksperymentu zabłąkana błyskawica uderzyła w laboratorium i ładunek elektryczny przedostał się do wnętrza akceleratora, w ułamku sekundy doktor znikł w oślepiającym blasku energii. W tej samej chwili znalazł się wewnątrz głębokiego i pogrążonego w mroku zbiornika wodnego. Kątem oka spostrzegł, jak z dna suną w jego stronę złowieszcze macki i przerażony zaczął płynąć w stronę sączącego się z góry światła, wykorzystując resztkę powietrza w płucach. Zdyszany wyczołgał się na brzeg, gdzie czekał go kolejny wstrząs. Otaczało go całkowicie obce i pełne niebezpieczeństw środowisko. Znalazł się całkowicie sam, w INNYM ŚWIECIE, gdzie rozpoczęła się emocjonująca walka o przetrwanie...

"Another World" (w NTSC gra znana jest pod nazwą "Out of this World") to dla wielu Graczy pozycja kultowa, gra wzbudzająca silne emocje i głęboką nostalgię. Kiedy ujrzałem ją po raz pierwszy, byłem pod wielkim wrażeniem: długie i treściwe "przerywniki filmowe", a obok tego całkowicie nowe spojrzenie na skostniały gatunek platformówek! Postać i otoczenie zbudowane były za pomocą czystych, nieteksturowanych wielokątów. Patrząc przez pryzmat dzisiejszych czasów wydaje się to być banalne, ale kiedyś robiło niesamowite wrażenie - płynna, wieloklatkowa animacja wzbudzała podziw. Zabawa nie ograniczała się do bezmyślnego skakania, trzeba było przemyśleć każdy następny ruch, gdyż na każdym kroku czyhało śmiertelne niebezpieczeństwo! Wielu Graczom utkwiła w pamięci wieńcząca grę scena, kiedy zaprzyjaźniony kosmita bierze na ręce bezwładne ciało Lestera i razem wsiadają na grzbiet czerwonego smoka, odlatując w siną dal. Zakończenie pozostawiło wiele pytań, na które nie otrzymaliśmy odpowiedzi: "Czy profesorkowi uda się wrócić do domu?", "Jakie były dalsze losy dwójki przyjaciół?". Przez wiele lat za kontynuację gry uważałem "Flashback", więc możecie sobie wyobrazić moje zdumienie, kiedy ujrzałem bezpośredni sequel w postaci "Heart of the Alien"! Gra ukazała się jako exclusive, wyłącznie na Sega CD. Miłym gestem ze strony VIRGIN było umieszczenie na płytce również pierwszej części, dzięki czemu oba tytuły tworzą zamkniętą całość.

Gra kontynuuje historię dwójki bohaterów, tym razem przedstawiając wydarzenia z perspektywy tej drugiej osoby. Kiedy alien wraca do rodzinnej wioski, zastaje tylko dymiące zgliszcza. Obcy wyrusza więc do bazy wroga, by ocalić pozostałych przy życiu współplemieńców od niewolniczej pracy. Jest on wyposażony w dwie bronie (standardowy blaster i długi, energetyczny pejcz) i charakteryzuje się większą tężyzną fizyczną, niż profesorek. Nie zmienia to faktu, że jest nadal w takim samym stopniu narażony na czyhające zewsząd niebezpieczeństwa. W tej grze ginie się często i w brutalny sposób! Z pewnością jest to "zasługą"



wymagającego ogromnej precyzji sterowania, przez które każdy nieprzemyślany krok może być "tym ostatnim". Czasem, jeśli nie rozpoczniemy akcji podczas odpowiedniej klatki animacji, czynność nie zostanie wykonana. HOTA wzbogacają pojawiające się co jakiś czas zagadki, których rozwiązanie umożliwia dalszą wędrówkę. Nie będę zdradzał tajemnicy zakończenia i choć bardzo mnie ono rozczarowało, z całą pewnością można powiedzieć, że zakończenie historii jest co najmniej zaskakujące! [mazzi]

Half-Life na Dreamcast'a!

Lepiej późno, niż wcale - choćby nawet nieoficjalnie;)

Chociaż wydaje się to niemożliwe, gra HALF-LIFE ukazała się właśnie w wersji na Dreamcasta! Przypominam jednocześnie, że oficjalne jej wydanie na tę konsolę zostało odwołane już w czerwcu 2001, kiedy to SIERRA ogłosiła, że z powodu zmian, jakie zaszły na rynku (wycofanie DeCeka ze sprzedaży) - ukaże się jedynie wersja na PS2. Była to bardzo bolesna decyzja dla wszystkich posiadaczy Dreamcastów, którzy wierzyli, że właśnie ukazanie się jeszcze tej jednej gry mogło w jakiś cudowny sposób wpłynąć na poprawę sytuacji ich konsoli na rynku. Niestety, dziś Dreamcast to już prawie historia, i chociaż HALF-LIFE na DC też miał już na zawsze pozostać tajemnicą, stało się jednak inaczej. Oto nagle, pod koniec lutego bieżącego roku, oczywiście zupełnie nieoficjalnie, HL 'wypływa' gdzieś na



Internecie wzbudzając niemałą sensację wśród licznych ciągle posiadaczy Dreamcastów. Okazało się bowiem, że gra nie tylko była już niemal zupełnie ukończona, ale pod względem wykonania wydaje się nawet lepiej dopracowana niż wersja na PlayStation 2. O fabule nie będę się rozpisywał (zainteresowanych odsyłam do lektury PSX EXTREME #51, gdzie zamieszczono recenzję tej gry w wersji na PS2) - wspomnę tylko, że właśnie pod względem fabuły i klimatu jest to jedna z najlepszych gier tego typu, jaka do tej pory ukazała się na rynku. Co więcej, wersja na Dreamcasta jest dodatkowo uzupełniona o drugą część gry, dostępną oficjalnie tylko na PC, czyli BLUE SHIFT, gdzie wcielamy się w rolę oficera ochrony kompleksu Black Mesa. Bez wątpienia zwiększa to atrakcyjność gry niemal o 100%, bo BLUE SHIFT to równie interesująca i wciągająca historia, co pierwsza (przygody Gordona Freemana). Nowe zagadki i łamigłówki, nowa broń, jeszcze lepsza inteligencja i tak znakomitych przeciwników, a w końcu równie cudowny klimat gry. Jeśli chodzi o wykonanie, to pod względem detali, szczegółów i polygonów wersja na DC prezentuje się jeszcze bardziej okazale niż na PS2, chociaż animacja czasami zarywa. Muzyka i efekty dźwiękowe są identyczne jak na PC/PS2, do sterowania padem można się przyzwyczaić, jednym słowem znakomita robota. Szkoda, że HL nie ukazał się w odpowiednim czasie na DC, bo kto wie, czy historia tej konsoli nie potoczyła by się trochę inaczej (HIV jaaasneee...). O ile wersja na PS2 otrzymała u mnie ocenę "9-", to wersja na DC w pełni zasługuje na



"9+". A przecież jeszcze krążyły słuchy, że w pełnej wersji miała być obsługa Sieci i Multiplayer. Nie mam pytań, mogło być naprawdę pięknie, a tak nie ma już ani Dreamcasta, ani HALF-LIFE nie został nigdy oficjalnie ukończony i wydany. Szkoda wielka szkoda. [norby]

Zabawka zwana konsolą

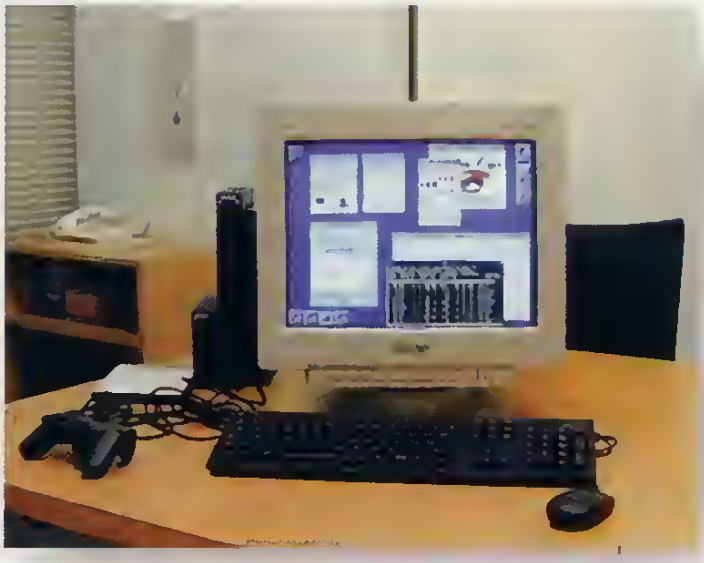
WCZORAJ, DZIŚ i JUTRO

To był jeden z tych ciężkich dni, kiedy z bólem głowy obudziłam się rano, włączyłem telewizor, a tam leciał właśnie "Talaaxprass". Prawdziwą jednak inspiracją do napisania owego tekstu, swego rodzaju luźnych przemyśleń, swoistych wywodów bez sensu, składu i ładu, była sytuacja, jaka parokrotnie zdarzyła się w murach schroniska dla bezdomnych, zwanego redakcją PE. Wiedzieć musisz, Czytelniku, za nie jestem jakimś tam supar-hipar-medafeką, który grał na konsolach mając jeszcze smoczak w gębie, i który obudzony o piątej rano odpowie z miejsca na pytanie kto, kiedy i po co stworzył padalską czapeczkę Mariano. Moim zdaniem, to nie o to chodzi. Obszerna, solidna wiedza, poparta pasją - jak najbardziej, ale wiedza na poziomie tranzystorów w architekturze konsoli stanowi dla mnie formę leczenia kompleksów.

Już wyjaśniam. Swoją przygodę z konsolami zaczynałem stosunkowo niedawno (1996) od Saturna, zaraz potem był Szarak. Wcześniej szerpałem na PC. W konsolach po prostu się zakochałem, to był prawdziwy strzał Amora. Postawiłem więc pytanie: skąd ta miłość? Moi drodzy, głównie chodziło o prostotę i fenomenalnie prosta idea, jaką niosą w sobie te sprzęty: wsadzam płytkę, ta momentalnie, bez bólu się odpala, siadam wygodnie w fotalu i... gram. Żadnego kombinowania, żadnego sprawdzania czy mam odpowiedni sprzęt, konfigurację, żadnego wyboru rozdzielczości i całej masy innych piardół. Wydaje się to oczywiste, a jednak - zarkając na obecną sytuację oraz rysującą się tendencję przyszłości rynku gier wideo, zwłaszcza patrząc na kolejną generację sprzętów - już takie do końca nie jest. Zacznę do zabawki Bille.

A zatem Xbox. Świetne konsola, najmocniejsza z wszystkich trzech Next Genów, z coraz większą i coraz lepszą biblioteką gier bardzo dobrych/wybitnych. Co ruez słyszę opinie, przeważnie w polskim, i nie tylko polskim usenecie, ze maszynka ta - jak na swoją ogromną możliwości - i tak zaskakująco słabo się sprzedaje. Padają przy tym argumenty przemawiające "za" owym sprzęcichem, która na tyle mnie zaintrygowały, że chciełbym je tu i terez w większości przytoczyć. Nie, wcale nie chodzi tylko o wysokiej jakości grafikę, świetne tytuły i tym podobna, zdawać by się mogło podstawowe i jedyne ważne kwestia. Ludziska często w pierwszej kolejności wymieniają twardy dysk, łatwe połączenie z PC, prostą modyfikację BIOS-u umożliwiającą szereg zmian w systemie (logo, tapety, odtwarzacza muzyczne i wideo, zarządzania zawartością dysku itd.), kwestię emulatorów i parę innych, nie do końca legalnych rzeczy.

Ludziska, jastem stanowczo na "nie" dla takich praktyk. Owszem, fajnie, że konsola ma twardy dysk i kartę sieciową - dzięki temu szybciej ładują się gry, dochodzi możliwość łatwego połączenia



konsoli z Internetem i, co za tym idzie, ściąganie nowych poziomów do gier (vida ostatnio nowy level do SPLINTER CELL) oraz wszelakich dodatków (nowe areny, stroje w bijatykach, updata statystyk w produkcjach sportowych). To jest i będzie duży plus. Ale, na Odyna, nie jakieś chore programiki odpalające filmy, muzykę, pozwalająca mieszać się w strukturę HaDaka, wymieniać go, zakładać partycje, grzebać w ustawieniach i robić inne typowo blaszakowa rzeczy. Przeglądając ostatnio oficjelną witrynę Xboxa natrafiłem na wypowiedz Gatasa, że w przypadku drugiej konsolki firmy na standerdowym wyposazeniu znajdzie się Windows Medie Player i zintagrowana przeglądarka intarnatowa. Aha. Co więcej, SONY ma jeszcze bardziej zakręcona pleny - mówią o wykorzystaniu PS3 jako maszyny o szarokich zastosowaniach, gry jakoś tak nie są już wyłącznie ważnym priorytatam.

Ktoś mi może zarzucić, że skoro nie podoba się np. rozwój sceny xboxowej, mozna przeciaz nie zwracać na to uwagi i oddać się czynności, dla której zawsza kupowałem i zawsze będę kupował konsole - graniu. Pozostali mogą sobia dłubać, wymieniać podzaspoły, ciaszyć się z tego, za udało im się odpalić amulator i jakąś kratyńską, starą japońską gierkę, która chodzi prawie jak w warsji oryginalnej ("niemal 80% prędkości, jast dźwięk i zawiesza się dopiero w siódmym levelul"). Pewnie, że tak. Kazdy robi to, co lubi. Mnie to nie przaszkadza. Przeszkadza mł raczej fakt, że to producenci konsol odchodzą od staraotypowego wizerunku konsoli: zabawki, cholernie rajcownej zebawki. Zaczynają się mieszać w "centra alaktronicznej rozrywki", padają jakiaś chora propozycja, by np. taki Xbox2 służył za magnatowid, odbiornik satelitarny i lampkę nocną (a gdyby go przarobić i ściągnąć z Netu program undargroundowej grupy WHO LET THE DOGS OUT, to jaszcza wyprowadzi mi czworonoga ne spacer). Ironizuję, ela szczerze się pytam: po c... nam to?! Czy samochód kupuję dietego, za moze mieć nawet niezłą akustykę przy słuchaniu muzyki?

Patrząc na temat tych krótkich przemyśleń, w głowia pojawia się jaszcza ulotna mysl: "a jak było wcześniej?". Nie będę ukrywał, ze zafascynowany możliwościami Saturna czy PSX'e bardzo szybko nadrabiałam braki w wiedzy po prostu sięgając po starsza konsole, ucząc się od nowa ich historii. NES-y, SNES-y i wyczyniana na nich OaSy, założenia wszystkich wcześniejszych konsol było proste, chodziło wyłącznie o GRY. Niazaleznia od producenta, niezeleznia od tego jakim zneczkiem formowane była dana maszynka. Na dzień dzisiejszy już tylko nieśmiertelna NINTENDO odcina się dość wyraznie od otoczki cechującej sprzęty konkurencji. Fakt nia wstawianie czytnika DVD do GameCuba a traktuję, mimo wcześniejszych obiekcji, jako duży plus. GaCak ma dzięki temu wszelkia predyspozycje ku tamu, bym mogł stwierdzić, ze zachował niepowtarzalny konsolowy cherakter. Co więcej, notki o następcy "kostki" zdają się potwierdzać wcześniejsze ocany analityków - NGC2, obojętnie jak ostatecznie będzia się nazywał, pozostania konsolą stricte do odtwarzanie gier, zabawką.

Pozostaje jeszcze temat rozgrywki on-line, możliwość podpięcia konsoli do Natu - teoratycznie też rzecz kojarzone bardziej z PC. Osobiścia uważam, ze pomysł jest jak najbardziej dobry, trafny, konieczny do realizowania. Możliwość zagrania pojedynku czy newet przeprowadzenia siaciowago turniaju w PES3 bądź TEKKEN 5 to cud, miód i orzeszki. Wydawcy powinni iść w tym kierunku, przy czym wcale nie powinni wpadać ze skrajności w skrajność, co jest cholernie częstym zjawiskiem. Z jednej strony SONY obiacuja usługi on-line już od kilku lat i na obietnicach się kończy, z drugiej wchodzi taki MICROSOFT, wydaje miliard $ na Xbox Live!, upowszechniając go szybko w USA, a już niebawem w Europie (Japonię pomijam, bo to jest inny świat, tam oglądają filmy wideo na ekranach telefonów komórkowych) i tan sam MICROSOFT w planach wydawniczych me już kilkadziesiąt (!) tytułow przeznaczonych w zasadzie WYŁĄCZNIE do gry w Sieci. Dobre gra powinne mieć wciągający i rozbudowany tryb dla jednego Grecza, umożliwiać zabawę 2 - 4 świrom na jednej konsoli i dodatkowo umożliwiać zmagania w Necie. Co mi się jaszcze nie podoba. SONY i MS przy okazji swoich nowych zabawek już mówią o wykorzystaniu Sieci nie tylko do gry, ale tez do szaregu innych usług: robienie zakupów przez Net, razarwowanie biletów na mecz, sprawdzanie pogody itd. Litości. Od tago mam komputer, radio, telawizję i parę innych rzeczy.

Zwisa mi to wszystko o tyle, za dla mnia zawsza priorytetam będzie radość po strzaleniu bramki bądź "zabiciu smoka" (ironia zamierzona) w nowej, światnaj grze, dla której na przykład właśnie kupiłem konsolę, anizali spędzanie czasu na ściąganiu/instalacji najnowszego playera do obsługi innego playera w wersji 1.6b (z patchem 0.235c), na którym to podobno mozna już obejrzeć DivX-a w kolorze i z dźwiękiem mono. To właśnie szarpiąc i bawiąc się fantastycznie na ZABAWCE, jaką jest konsola, krzyczę, że jest "ogień z d**y!" i będę dalej tak krzyczał, choćby w Xbox4 czy PS5 po włożeniu płytki z grą systam zaproponował mi najpierw ugotowanie chińskiaj zupki. Bo ja na konsoli chcę się bawić, nic poza tym.□

[shive]

PS. Powyższa przemyślenia są pewnego rodzaju pastizem na to, co widzę ostatnio wśród niektórych ludzików, podniecających się bardziej ukazaniem nowego playera do DivX-ów na Xboxa, anizali premiarą nowej gry. Aman.

Od Gracza dla Graczy

Yumi Nishigushi bardzo kochała swojego chomika o imieniu Hamako i zabierała go ze sobą wszędzie. Kiedy ulubieniec zdechł, trzydziestopięcioletnia sprzedawczyni urządziła mu wzruszający pogrzeb, pomodliła się i zgodnie z tradycją puściła zapaloną świecę z nurtem rzeki. To w końcu całkiem naturalna, że człowiek przywiązuje się do swoich pupili. Kobieta ocierała łzy i zbliżyła drżącą rękę do małego urządzenia, po czym niepewnym ruchem wyciągnęła batene. Spoglądała jeszcze przez chwilę na znikające z ciekłokrystalicznego wyświetlacza ciało wirtualnego przyjaciela, po czym uruchomiła ponownie Tamagotchi...

Istnieje na świecie miejsce, gdzie spełniają się marzenia każdego Gracza. W okolicy zawsze znajdziesz automat arcade lub sklep sprzedający gry wideo. Tutaj grają wszyscy, całe rodziny przed konsolą to sielski obrazek codziennego życia "po godzinach". Różnorodność gier powoduje, że KAŻDY znajdzie wśród nich coś dla siebie: chwyci za broń rozprawiając się z gangsterami, wzruszy się przeżywając epicką przygodę, wprowadzi ciało w ruch wykonując na elektronicznej macie szalony taniec, czy w końcu podbuduje swoje ego z pomocą jednego z dostępnych symulatorów randkowych. Rynek przesycony jest tematycznymi gadżetami, ludzie mogą się nawet ubrać jak bohaterowie ulubionych gier. Nawet prasa wychodzi naprzeciw oczekiwaniom ludzi i niektóre pisma, jak słynne FAMITSU, są tygodnikami. Oto Japonia, egzotyczny Kraj Kwitnącej Wiśni, raj na ziemi dla każdego miłośnika elektronicznej rozrywki!

Kiedy zakończyła się wyniszczająca wojna, w Japonii rozpoczął się okres odbudowy i tworzenia nowego państwa. Nowe pokolenie postanowiło zmyć hańbę porażki i odbudować skruszoną potęgę cesarstwa. Przyszłość widziano w rozwoju technologii, czemu poświęcono ogromne nakłady pracy. W miarę czasu zainteresowano się również przemysłem rozrywkowym, gdzie wykorzystano z powodzeniem zdobycze nauki. Kiedy SONY tworzyło tranzystorowe radia i telewizory, NAMCO i TAITO stawiało pierwsze kroki na polu arcade. Ówczesne urządzenia nie korzystały jeszcze z grafiki komputerowej, a dużą popularnością cieszyły się automaty do Pachinko, czy znane Wam z pewnością mechaniczne "łapki" do wyławiania prezentów. Japończycy pierwsi ujrzeli ogromny potencjał w przemyśle elektronicznej rozrywki - zainteresowani sukcesem PONGa i SPACE WAR, postanowili zająć się produkcją gier. Tworząc SPACE INVADERS ulepszyli patenty ludzi z krzemowej doliny i tym samym zapoczątkowali współczesny rynek gier wideo. Kiedy w kraju wuja wszystkim na innowacyjne pomysły, od lat ręcząca nas doskonałymi produkcjami, które wędrują na szczyty list przebojów. Amerykanie lubią naśladować, kierując się jednym z praw ekonomii: jeśli jest na coś popyt, to trzeba wykorzystać pomysł ile się da, masowo zalewając rynek analogicznymi produktami. Taki MARIO 64, który był powiewem świeżości dla skostniałego gatunku platformówek. Panowie z "ju-es-ej" szybko łyknęli patent i na rynku pojawiła się fala bardziej lub mniej udanych klonów Manana. Kolejną różnicą między japońskimi i amerykańskimi grami jest to, że w KKW na pierwszym miejscu stawia się zaskakującą FABUŁĘ, GRYWALNOŚĆ i ORYGINALNOŚĆ. Nippończycy potrafią ze zwykłej strzelaniny zrobić wciągający i nietuzinkowy hit (EINHANDER, METAL SLUG). Patrząc z kolei na gry produkcji amerykańskiej, na pierwszy plan wysuwają się SEKS i PRZEMOC. TOMB RAIDER dostarcza tego pierwszego, MORTAL KOMBAT oferuje ostatnie, a w sam środek idealnie wpasowuje się zawierające oba te elementy BMX XXX. MK nie zdefiniowało na nowo gatunku bijatyk - wykorzystano znany już wcześniej system walki i "wzbogacono" ociekającymi krwią scenami gore. Czy to sprzedało grę? Jasne, ale czy w takim razie można mówić, że była to daleko idąca innowacja? MARIO, PIKMIN, ZELDA i FINAL FANTASY to przykład tego, że gry mogą osiągać sukces nie uciekając się do eksponowania brutalności i jeżdżenia po najniższych ludzkich instynktach.

Manga i anime to wielki wkład Japończyków w światowy komiks i animację. Charakterystyczna kreska i bogata fabuła tworzonych w duchu M&A historii znalazła zwolenników na całym świecie. Mangowe postacie przeniknęły do świata gier wideo i zadomowiły się w nim na dobre, szczególnie atakując gatunek RPG. Przebiegu akcji jRPG w odróżnieniu od gier z kontynentu nie da się nigdy przewidzieć - zaskakujące, często irracjonalne wydarzenia, wzbogacone baśniowymi i mitologicznymi motywami tworzą sugestywną iluzję fantastycznej rzeczywistości. Melodramatyczne wątki w japońskich grach RPG to w pewnym stopniu skrzyżowanie melodramatu, poetyki Szekspira i towarzyszących nam na każdym kroku oper mydlanych. Jednak jest coś niezwykłego w oglądaniu składających się ze zbitki pikseli postaci, ukazywanych w sposób, na jaki amerykańscy designerzy by się nigdy nie odważyli. Japończycy lubują się w długich, kilkunastoczęściowych senach gier, czego przykładem jest wieloletnia popularność FINAL FANTASY i DRAGON QUEST.

Jak już wspomniałem, dla Japończyków rozwój naukowy i technologiczny był jednym z naczelnych celów odradzającego się państwa. Tragedia Hiroszimy i Nagasaki pozostawiła w ich świadomości niezatarty ślad - echa tego znaleźć możemy również w grach wideo,

KOREA TEŻ POTRAFI



▲ Okazuje się, że nie tylko Japończycy mają monopol na mocno zakręcone gry. Boong Go Boong Ga to produkt koreańskiej firmy TaffSystem, która głównie zajmuje się wszelakimi symulatorami łowienia ryb (arcade/PC). BG BG polega na wkładaniu wielkiego, plastikowego palucha w arcade'ową pupę celem wywołania u właściciela tejże pupy jak największego cierpienia. Twarz ofiary wyświetlana jest na monitorze a operujący palcem może delektować się tym widokiem. Wyzywać można się m.in. na ex dziewczynie, ex-chłopaku, teściowej, prostytutce i pedofilu... Maskotkami gry są ręka i... kupa. Gra zrobiła wielką furorę na Tokyo Game Show 2000 Spring. [laki]

"O wpływie kwitnących wiśni na rozwój elektronicznej rozrywki"

Sama gry tworzone były przez ambitne jednostki "w garażach" w KKW powstawały pierwsze koncerny, zrzeszające wykwalifikowanych producentów - przyszłe konsolowe fabryki marzeń.

W dzisiejszych czasach japońskie gry stanowią znaczny odsetek światowej produkcji gier, a miesięcznie ukazuje się kilkaset tytułów, z czego większość z nich nigdy nie opuszcza granic kraju. Ametykanie obserwujący sukcesy skośnookich braci w branży elektronicznej rozrywki nie pozostali dłużni i zajęli się masową produkcją gier. Jaka jest zasadnicza różnica pomiędzy tymi dwoma krajami? Japończycy z natury angażują się w swoją pracę, są kreatywni i nie boją się ryzykować, realizując nawet najbardziej szalone projekty. Wystarczy spojrzeć na NINTENDO - jest to firma stawiająca przede

gdzie technika odgrywa znaczącą rolę, ukazując jednocześnie swoje dwie oblicza - może służyć człowiekowi, ale w nieodpowiednich rękach staje się narzędziem zniszczenia. W jRPG często wędrujemy przez fantastyczne, prezentujące wysoki stopień rozwoju naukowego światy, nad którymi często wisi widmo nadciągającej zagłady (FINAL FANTASY VII, CHRONO TRIGGER). Nie bez powodu też ulubionymi maskotkami Japończyków obok Godzilli stały się mechy - gigantyczne, sterowane przez człowieka roboty bojowe (MECHWARRIOR, ARMORED CORE, KRAZY IVAN).

Pomysłowość skośnookich twórców gier potrafi zaskoczyć każdego. "EZRunner" to firmowana logiem KONAMI bieżnia, która nie tylko pozwala zrzucić kalorie, ale i pobiegać niczym Indiana Jones po rozpadającej się świątyni Majów. Z moich ulubionych, nietypowych gier wspomnę o "symulatorze pinokia", czyli znanej ze SNES-a grze WONDER PROJECT J. Wydane przez ENIX, E.V.O. to z kolei RPG, pozwalający pokierować procesem ewolucji od stadium kijanki przemierzającej wszechocean, do postaci dzisiejszego człowieka. Po więcej informacji na temat japońskich, poplerdółowatych gierek zapraszam do kącika Lokiego, który co miesiąc przedstawia kolejne, często zaskakujące pozycje.

Japońskie produkcje zwyciężają na rynku konsol z prostego powodu: skośnoocy są zwariowani na punkcie gier, które stały się częścią ich życia, a oni najbardziej zaangażowanym w tę czynność narodem świata. W tym kraju nikogo nie dziwi widok trzydziestoletniego biznesmena, pogrywającego w salonie gier z dużo młodszym od siebie nastolatkiem. Pasja ta znajduje odzwierciedlenie w grach, które biją rekordy popularności na całym świecie i stają się dla innych źródłem inspiracji. Wiele rzeczy można powiedzieć na temat Kraju Kwitnącej Wiśni, ale z pewnością można stwierdzić, że jest on dla Graczy prawdziwym rajem! [mazzi]

Słów kilka od Mistrza Wywiad z Shigeru Miyamoto



gry których każda kolejna odsłona wzbudza nowe fale zainteresowania. I są ludzie ktorych kazda nowa gra jest wydarzeniem. W związku z taką okazją prezentujemy tłumaczenie fragmentów wywiadu, jaki dnia 21 lutego 2003 roku przeprowadzono z Shigeru Miyamoto, producentem THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER, w Virgin Megastore. W rozmowie uczestniczyło wielu dziennikarzy, przedstawicieli zachodniej branżowej prasy, serwisów internetowych programów TV. Odpowiedzi udzielał Shigeru Miyamoto oraz kierownik projektu, Aonuma. Z braku miejsca wywiad uległ drastycznym skrótom i uproszczeniom, lecz bardzo starałem się zachować myśl przewodnią.

Pytanie: ***Skąd czerpałeś inspirację na wykorzystanie wiatru w grze? (...)***

Miyamoto: Zastanawialiśmy się nad specyficznym etapem gry w przygodzie Linka i wymyśliliśmy ideę oceanu, oraz tego jak Link mialby się przemieszczać. Zdecydowaliśmy się na takie wykorzystanie okrętu i użycie żaglówki, by gracze mieli kontrolę nad wiatrem. W ten sposób doszliśmy do pomysłu kontrolowania wiatru.

Rozważaliśmy tę kwestię również w kategoriach postępu technologicznego. Wiele osób skupia się na pięknej grafice, więc chcieliśmy zyskać przewagę w rozwiązaniach, których nikt wcześniej nie wykorzystywał i tym była właśnie możliwość kontrolowania wiatru. ZELDA wygląda jak animacja inna od wszystkiego co jest obecnie dostępne.

Jakich elementów, o których myśleliście, nie udało się umieścić w ZELDZIE?

Aonuma: Ze względu na czas musieliśmy usunąć dwa etapy, włączając niektóre labirynty. Nadal oczywiście objętość gry jest wystarczająco duża, lecz byliśmy zmuszeni usunąć niektóre fragmenty które wyjściowo zamierzaliśmy wykorzystać. Lecz sądzę, że tym razem wyjątkowo udało się umieścić w ostatecznej wersji większość założonych pomysłów.

Nowy styl ZELDY okazał się radykalną zmianą, kiedy został zaprezentowany po raz pierwszy. Wywołała falę szoku w branży. Czy możemy oczekiwać podobnego rodzaju szoku w przypadku MARIO 128?

Miyamoto: Faktycznie, nigdy nie zamierzaliśmy powodować szoku, a jedynie próbowaliśmy stworzyć coś nowego. Oczywiście najlepiej jest opierać się konsekwentnie na sprawdzonych założeniach, ale zawsze chcemy robić rzeczy nowe. Pragnęliśmy nadać Linkowi nową postać i stanęliśmy przed problemem, że jeśli zbyt mocno posuniemy się do przodu z realistyczną grafiką, możemy mieć kłopot z wygodną grą w postaci Linka w prawdziwym świecie.

Jeśli Link idąc, robi trzy kroki, przeszedłby około metra. W realistycznym podejściu nie byłoby to naturalne, robiąc niezbyt dobre wrażenie w kwestii grywalności. To był podstawowy argument podczas projektowania postaci Linka. Kiedy mowa o MARIO 128, nie zdecydowaliśmy się jeszcze na wyraźne zmiany w jego postaci. Raz jeszcze powtarzam: nie zamierzam wywoływać fali szoku w branży, po prostu zawsze myślę o doskonałej grywalności i kontroli nad bohaterem.

Teraz, kiedy stworzyłeś ten nowy fantastyczny engine, nie będzie Cię kusiło ponowne użycie go w przyszłych grach?

Miyamoto: Obecnie wiele czasu zabiera przygotowanie wyjściowego engine'u dla którejkolwiek gry nad jaką pracujemy, więc jeśli moglibysmy skorzystać z gotowego silnika, byłoby to korzystniejsze dla mnie jako producenta. Chcę wcielać pomysły w życie. Jako producent i projektant mam nadzieję na wykorzystanie silnika WW w przyszłych grach.

Aonuma: Wracając do poprzedniego pytania, naprawdę nie pomijaliśmy niczego podczas dopracowywania WW, a te pomysły które miałem, a których nie mogłem umieścić w grze są już wcielane do naszych następnych projektów, które mogą, lecz nie muszą wykorzystywać engine WW.



Następne pytanie dotyczące stylu grafiki. Nadanie grze miłego, dziecinnego wyglądu i masowe skłanianie się w stronę realizmu - czy widzisz jakies problemy w przyciągnięciu dużej liczby odbiorców? Jak się ma atrakcyjność ZELDY dla osób lubiących realistyczne gry?

Miyamoto: Mamy w Japonii bardzo popularnego twórcę filmów animowanych, Miyazakiego, który stworzył wiele dobrych tytułów przemawiających zarówno do dzieci jak i dorosłych, wielu fanów Miyazakiego to ojcowie i matki. To dobry przykład, za aby przyciągnąć rzesze odbiorców, realistyczna grafika nie zawsze jest konieczne (...) Zawsze staramy się produkować różne rzeczy dla różnych typów odbiorców.

Miyamoto: Branża gier, szczególnie w Japonii przechodzi ciężki okres (...) ale z drugiej strony, patrząc na filmy, Miyazaki pobudził rynek i przyciągnął sporą publiczność do filmów animowanych. Nie sądzę, aby było dobrym pomysłem skupianie uwagi tylko na branży gier, jeśli ogranicza się do stwierdzenia, jakie gusta w niej panują. Przykładowo, jeśli coś jest popularne i wszyscy próbują trzymać się trendu, ma to negatywny skutek dla całej branży. Ważniejsze dla projektanta gier jest raczej proponowanie nowych idei, niż próby stworzenia czegoś co już istnieje.

W zeszłych latach NINTENDO sprzedawało najbardziej popularne na świecie gry. Gusta się jednak zmieniły. GTA:VC jest obecnie "największą" grą na zachodzie. Co sądzisz o wielkiej popularności tak brutalnego tytułu?

Trudne pytanie i naprawdę nie mam na nie żadnej szybkiej odpowiedzi. Jeśli gra sprzedaje się dobrze to pewnie, że moglibyśmy po prostu sprzedawać określone tytuły. Wcale nie jest proste i łatwe dla NINTENDO, że nie tworzymy gier tego typu (...)
Tak długo, jak długo ludzie uświadamiają sobie, jaki typ moralności powinni reprezentować grając w gry wideo, nadmiernie brutalne gry będą się pojawiać. Jednak jeśli mówimy o masowym odbiorcy, tu trzeba uważać, gdyż wiele osób ma różne punkty widzenia i różne sposoby używania technologii na wprost siebie. Musimy myśleć o różnych użytkownikach i brać odpowiedzialność.

W Japonii nie ma firm skłonnych sprzedawać GTA, ale sprawa będzie wyglądać inaczej jeśli firmy będą zdesperowane, by sprzedać swoje oprogramowanie (...) Najważniejszą rzeczą jest, byśmy myśleli nad substytutem GTA. Naszym zadaniem jest zaproponowanie alternatywy, która jest jednocześnie unikalna i nie brutalna.

W porównaniu z PS2 oraz Xbox, istnieje niewielkie wsparcie ze strony grup third party, pomijam jakość gier. NINTENDO może stanąć w obliczu kłopotów z powodu braku grup third party. Co o tym sądzisz?

Miyamoto: (...) NINTENDO jest obecnie bardziej niż kiedykolwiek pozytywnie nastawione do zainteresowanych współpracą z nami. Nie mogę podać konkretnych przykładów, ale właśnie prowadzimy rozmowy z EA, NAMCO i SEGĄ w celu zawiązania bliższej współpracy w kwestii tworzenia unikalnych rozwiązań dla platform do gier.

Jak myślisz, czy kluczowe dla NINTENDO tytuły, jak MARIO i ZELDA, będą kontynuowane wiecznie, lub też nadejdzie moment, gdy nie będziesz w stanie zrobić niczego więcej z bohaterami?

Aonuma: Nie sądzę, że istnieje granica dla nowych pomysłów, które mogą być umieszczone w MARIO i ZELDZIE. Mówiąc o WW, wprowadziliśmy wiele rozwiązań z poprzednich gier w serii, lecz nie sądzę by ludzie uważali, że tylko skopiowaliśmy te rozwiązania. Byłem zaangażowany w poprzednie projekty ZELDY, głównie w MAJORA MASK i myślę, że gdyby inna osoba kierowała projektem to powstałby zupełnie nowy produkt. Nie będzie końca w myśleniu o ZELDZIE na wiele sposobów.



Miyamoto: Nie brak nowych pomysłów martwi mnie najbardziej. Rzecz, której się obawiam, to fakt, że NINTENDO posiada wiele ważnych marek, więcej niż ktokolwiek. Wiele zespołów zajmuje się tworzeniem kontynuacji, co jest dosyć kłopotliwe. Na szczęście świeże talenty szybko się rozwijają i mogę zaufać nowym ludziom powierzając im najnowsze odsłony starszych tytułów. Mamy czas na nowe wyzwania, lecz muszę przyznać, że istnieje niebezpieczeństwo, iż z powodu posiadania wielu praw do różnych bohaterów zawsze będzie konieczność tworzenia kontynuacji. (...) Coraz więcej grup third party może być angażowanych do współtworzenia markowych bohaterów NINTENDO. (...)

Pan Miyamoto stworzył w ciągu lat wiele gier, które były zwykle bardzo oczekiwane i wszyscy się nimi ekscytowali, lecz wielkim zaskoczeniem była zapowiedź WW. To pierwsza gra, która zyskała negatywny odzew, nawet jeśli w mniejszości. Co o tym sądzisz?

Miyamoto: Nie powinniśmy się obawiać o to, co zostało powiedziane na temat gry, której nie ma jeszcze na rynku. Ale jeśli reakcje byłyby negatywne po rozpoczęciu sprzedaży WW, to by mnie mocno zaniepokoiło (...) Kiedy o tym myślę nawet jeśli pojawią się negatywne opinie, nasza sytuacja z WW jest dobra, ponieważ ludzie o niej mówią.

Rozpoczęliśmy sprzedaż na rynku japońskim, niedługo gra dotrze również do Was. W kwestii grafiki nic się nie zmieniło. Jest identyczna. Lepiej wypośrodkowaliśmy grę oraz sterowanie na potrzeby Europy i USA. A to jest rezultatem komentarzy, jakie dotarły do nas od Graczy w Japonii.

Możesz krótko wyjaśnić, jak różne gry w serii ZELDA łączą się ze sobą, oraz czy był więcej niż jeden Link we wszystkich grach?

Miyamoto: Faktycznie, w długiej historii Hyrule istnieje Link i ma w tej historii swój wkład. Gdybyśmy mogli przedstawić obszerne dokumenty, może byłibyśmy w stanie objaśnić całe tło!

Aonuma: Mówiąc o Linku w WW, gra jest rodzajem bezprecedensowego wyzwania dla nas w całej historii serii. Link jest zwykłym chłopcem nie stworzonym do walki, który zostaje wplątany w wydarzenia i zmuszony do zaangażowania się w długą historię Hyrule. Ludzie pytają: "Dlaczego zdecydowałeś, że tym razem Link ma siostrę?" Powodem jest umotywowanie wyzwania w nowym życiu i nowej przygodzie. Konieczność ratowania siostry będzie dobrym powodem, aby zwyczajny chłopiec zaangażował się w przygodę (...)

Miyamoto: W każdej poprzedniej ZELDZIE, Link na początku jest zwyczajnym chłopcem, lecz jest zmuszany do walki ze złem. Jest tak dlatego, że Gracz jest samym Linkiem. W ZELDZIE najważniejsze jest aby Gracz poczuł, że Link dorasta i doskonali umiejętności. Ważne, aby na początku zostać zamieszanym w przeznaczenie bohatera i jakoś przeciw temu walczyć. Podczas tego procesu możemy określić jak Link będzie ewoluował w nową osobę. Na początku każdej z gier Link jest zwyczajną osobą, ale w WW określiliśmy, że Link jest małym chłopcem jakiego można znaleźć wszędzie.

Jak się czujesz widząc Linka w tak brutalnej grze jak SC2?

Miyamoto: Nie obawiamy się zbytnio o wykorzystanie Linka w SC2. NAMCO bardzo dobrze go scharakteryzowało. Naprawdę to doceniamy i nie martwi nas jego obecność w grze. Zresztą walczących bohaterów zaprezentowano już w SMASH BROTHERS.

[usiłował w marę mi mie tłumaczyć torbaj]

gry - lekcja przetrwania

Autor tego tekstu nie ponosi żadnych konsekwencji za wnioski wyciągnięte z jego przemyśleń, odcinając się od jakiegokolwiek przekazu, twierdząc, że nie wiedział co pisze. Redakcja zaś w ogóle twierdzi, że autora nie zna. Wszelką odpowiedzialność ponosi więc Saddam i fioletowy arbuz z numerem 3.

zwonek Proszę siadać Jola i Zbyniu! Tylko mi tam nie uprawiać murzyńskiego seksu w kącie, ale już! Normalnie połowa z was mogłaby grać w kinowej wersji serialu "Kiepscy" pod tytułem "Kiepscy - Nowa Generacja", a druga połowa w odcinku "Z kamerą wśród zwierząt - z Gucwińskimi w łóżku i na baobabie". Kto mi taką klasę przydzielił! Dzisiaj będzie lekcja ogólno tematyczna, proszę państwa. Zapraszam Jaworek, zostaw kolegę! Udowodnimy, że granie jest rzeczą niezbędną

Zastanówmy się - przyjemność napędza ten świat Czy np jedzenie nie jest przyjemne? Musi być! Żeby żyć, potrzebujesz jeść Żebyś jadł, musi sprawiać Ci to przyjemność Inaczej co zmusiłoby Cię do wykonywania tej czynności? Żeby zachować gatunek, musimy się rozmnażać, więc seks też został stworzony przyjemnym Postawmy więc tezę To co właściwe, konieczne do przetrwania = to co przyjemne I teraz kulminacja, skupienie CZY GRANIE NIE SPRAWIA PRZYJEMNOŚCI? Oczywiście że tak! GRY SĄ RZECZĄ KONIECZNĄ DO PRZETRWANIA . Prosty, ale jakże odkrywczy wniosek Zbyniu nie wsypuj kolezance do torby ziemi z tej doniczki! Słuchaj, co profesor Myszaq mówi, bo przyjdzie wujek peralizatorek i znowu będzie "bziu-bziu" z tysiąca wolt!

Kontynuując Skoro granie jest rzeczą niezbędną do przetrwania, znajdźmy kilka przykładów, jak gry pomagają w życiu Jak gry uczą! Proszę bardzo Oto Romuś Co tam mówisz? Aaaa, faktycznie Sorry. To akurat jest Beatka Beatka lubi opiekować się chorymi zwierzątkami, temperować kredki, zbierać zgniecione puszki od piwa i nigdy nie grała w gry Posłuży nam więc w pewnym eksperymencie Teraz Jaworek założy Beatce ciężkie sznurowane buty na nóżki i plecak wyładowanym płytami chodnikowymi (symulacja antycznych rzeźb). Obciąży też dodatkowo kieszenie Co? Jaworek, ja wiem, że obciąży ci się kojarzy, ale zostaw O, gotowe Teraz poproszę o wtoczenia na salę szklanego basenu z wodą Bardzo dobrze I wrzucamy Beatkę do baseniku. Widzicie, jak bezwładnie opada na dno? Szarpie się, bulgocze . Jeszcze trochę, jeszcze . I już. Utonęła Jakie wnioski? Gdyby Beatka grała w gry, a w szczególności w którąkolwiek z odsłon TOMB RAIDER, wiedziałaby jak pływać pod wodą w pełnym ubraniu, ciężkich butach, z bronią i plecakiem pełnym starożytnych artefaktów Przecież każdy z Graczy to potrafi! Sprawdzenie się antytezy, gdzie podmiot nie mający kontaktu z grami utonął, jest tego dowodem Zapamiętać!

Sala spokój! Teraz poproszę o wprowadzenie Romusia Romuś, nie bój się! Zasłońcie ten szklany basen, bo mi się chłopak denerwuje! O, już w porządku Dzieci - oto Romuś, on też nigdy nie grał w żadną grę. Studiowania przesunięć płyt tektonicznych, psychoanaliza, biotizonukleotyka, walki Eskimosów - to owszem, ale gry? Nigdy w życiu! Romuś, popatrz w prawo, za oknem 'krzywa Beziera'! Teraz, Jaworek, teraz!

>>W tym momencie ne Romusia spada stalowa klatka podstępnie zwolniona przez podstępnego Jaworka, profesor Myszeq chytrze się uśmiecha, Jola i Zbyniu odstawiają murzyńskie harce, a George Bush zastanawia się dlaczego mówią, że brakuje mu IQ<<.

Super Nie szarp się, smarkaczu, bo mi kraty porysujesz. Poproszę o wpuszczenie do klatki Romusia stada syberyjskich wilków Petrzcie dzieci, jak chłopak nie potrafi sobie poradzić biega krzyczy . oj, teraz to zachlapał pierwszy rząd! Nie przejmujcie się, umyjecie się na przerwie. Co powiemy? Romus ewidentnie nie wiedział, jak przetrwać w stadzie wilków. A gdyby choć na jeden dzień odpalił pierwszego METAL GEAR SOLID nauczyłby się, że trzeba mieć chusteczkę przesiąkniętą zapechem samotnej zabójczyni z państw bloku Wschodniego Wtedy wilki będą naszymi przyjaciółmi Wszyscy grający doskonale to wiedzą A teraz wyciągamy swoje chusteczki i razem "Granie uczy!"

Dobrze Wyjdźmy teraz na zewnątrz Jaworek, uprzątnij salę Tylko o tych paluszkach walających się przy klatce nie zapomnij! Miotełką, nie nogą, miotełką! Dobrze kochani, dla odmiany ważmy teraz osobę grającą i przeprowadzimy eksperyment w plenerze Proszę cię bardzo, Tomuś Pij, pij Jeszcze! Dobrze Teraz, drogie dzieci, Tomuś jest na beni Jako wytrawny Gracz doskonale pamięta jazdę po pijaku w jednej z misji w GTA· VICE CITY. Tomuś, zostaw - wchodź do samochodu, e nie w Kasię Spokój! Nie dawaj jej wódki, bo będziecie wyglądać jak z jakiegoś pokręconego serialu telewizyjnego! Ogarnijcie się No, mój panie, odpalaj silnik I ruszył. Tak, nieźle, dawaj, dawaj - i łup! Jak przed chwilą widzieliście, ciężarówka wpadała na samochód listonosza, po drodze zahaczając o sportowy wóz starszej pani, a Tomek tylko przelaciał im przed nosem, w poprzek skrzyżowania. Doskonale sobie poradził Słucham? Że wbił się w radiowóz? To kolejny dowód na zbawienny wpływ gier - wszak najwyżej punktowene są karambole zakończone efektownym dzwonem! Znajdując czas na granie w BURNOUT 2, Zbyniu, też byś to wiedział! Jak tylko Tomuś odzyska przytomność, otrzyma u mnie pochwałę - w przeciwieństwie do babci i listonosza, przezył Co powiemy, dzieci? Tak, oni na pewno nigdy w żadne gry nie grali! A powinni Nie rozchodzić się, wracamy do sali!



Usiądźcie i zapiszcie Najlepszym sposobem na rozgrzanie się w mroźnej głuszy Arktyki jest Słucham, co? Podpalenie się z miotacza ognia A skąd to wiemy? Brawo Jasiu, rzeczywiście w grze THE THING można było tak postąpić, by nie zamarznąć na śniegu Przypominam, że tydzień temu Saszka na ochotnika nam się podpalił i zamknął w lodówce Jak pamiętamy - faktycznie, nie zamarzł. Grał w THE THING? Grał! Saszkę można odwiedzać między 12.00 a 16.00, tylko uprasza się o nie szarpania za bandaże A jeśli już będziecie u niego, proponuję małą zabawę ruchową z cyklu "I ty mozesz przetrwać w swoim szpitalu", czyli bierzemy gazrurki i goniamy siostry oddziałowe Zgodnie z zasadą SILENT HILL pozwoli nam to wyjść cało z konfrontacji ze Służbą Zdrowia

Na koniec lekcji nasi klasowi weterani Jaworek i Sprzącha przygotowali dla was małą scenkę dydaktyczną Zapraszam Widzicie jak rzucają puszką w ścianę, by stojący obok Borysek się obrócił, a oni go w głowę, trach?! I ściągają z nieprzytomnego dresik Elegancko Co to było, chłopcy? Tak jest - nauka przetrwania z gry HITMAN 2 Jeśli kiedykolwiek napotkacie leżącą bezwładnie na ziemi osobę, pamiętajcie - nawet w ciągu pierwszych 30 minut od zawiadomienia policji możecie jeszcze zdążyć! Zabierzcie mu ubranie Nigdy nie wiadomo, kiedy wam się przyda Zawsze trzeba być przygotowanym do kamuflażu w miejskiej dżungli Zapiszcie - HITMAN 2 podstawą przezycia na przystanku, czekając na 127! Co chcesz dodać, Sprzącha? Faktycznie, jeśli automat biletowy nie chce wydać wam biletu, pójdźcie za nauką płynącą za SPLINTER CELL i przyciśnijcie głowę stojącego obok nieprzyjaciela. Teraz na pewno podziała Cenna dygresja Mozecie, chłopcy, zejść już z rączek Boryska

Na następnej lekcji, drogie dzieci, wybierzemy się do zoo, by przekonać się co na wybiegu z niedźwiedziemi zrobi Agatka Przypominam, że Agatke spośród szerokiego zestawu nagród wybrała robota prasująco-wibrującego, pomijając zwykłą, drewnianą fujarkę A mogło to ją uratować Wszyscy, którzy grali w HERDY GERDY będą mieli ciekawą scenkę poglądową Cisza! Dzisiejsza praca domowa, wybierzcie się do swojej jednostki wojskowej, by pokazać przedstawicielom Polskiej Armii jak mogą przetrwać na polu bitwy Niech jeżdżą na deskorolkach! W koncu tak robi amerykański super-żołnierz, Solid Snake w MGS2 SUBSTANCE. Trzeba korzystać z najnowszych wzorców! Zegnam i pamiętajcie GRANIE UCZY, GRANIE POMAGA PRZETRWAĆ! Aha! Dziewczęta z sekcji sportowej zapraszam na wieczorne konsultacje z cyklu "o jakie motywy wzbogacilebyś DOA: XTREME BEACH VOLLEYBALL" Bez tego nie zaliczam semestru!□

Myszaq profesor nadzwyczajny całonocny

N-klawe

Rzut okiem:
Siedzisz sobie na kibelku przeglądając ciekawe gazetki i nagle czytasz, że na rynku pojawiła się nowa gra zrobiona przez jakiś tam "R&D coś tam" Ten niewiele mówiący skrót oznacza ni mniej, ni więcej tylko sekcję do spraw badań i rozwoju Taka to poważna nazwa dla grupy dużych chłopców, produkujących gry dla innych dużych chłopców i, oczywiście dziewczynek,) Warto przyjrzeć się grupom, jakie wytworzyło NINTENDO w swojej strukturze, poczynając od pionierskiego RESEARCH & DEVELOP MENT 1 (R&D1)

Sekcja R&D1 NINTENDO Co Ltd było pierwszym zespołem założonym przez Yamauchiego w roku 1973, zanim jeszcze firma zajęła się grami wideo Współzałożycielem był Hiroshi Imanishi Zespół rozwijał się pod kierownictwem nowoprzyjętego Gunpei Yokoi i dostarczał wymyślnych i bardzo zaawansowanych zabawek w stylu Beam Guna lub strzelnicy Wild Gunman Kiedy N ruszyło zdobywać rynek gier R&D1 zajęło się projektem gry telewizyjnej We współpracy z Mitsubishi, które dostarczyło elektronikę w roku 1977 N wypuściło na japoński rynek grę Color TV Game 6, która oferowała 6 wersji pseudo-tenisa Wkrotce wypuszczono następcę - Color TV Game 15 Kazda z wersji sprzedała się w ilości około 1 miliona sztuk.

Sekcja przygotowywała się również do własnych projektow arcade oraz oczywiscia gierek Game&Watch Shigeru Miyamoto zaczynając swą karierę w N, został początkowo przydzielony do R&D1 (gwoli ścisłości wtedy było to jedynie R&D), pracując nad wczesnymi wersjami gier na automaty Wykazywał się jednak tak dużą inwencją, ze aby nie marnować jego potencjału - pozwolono mu pracować niezaleznie, co wkrótce zaowocowało "Donkey Kongiem"

Na potrzebę przygotowań do projektu Famicom zostały założone nowe grupy R&D W tym czasie ekipa Gunpei większość swoich sił wkładała nadal w produkcję oprogramowania, lecz również zajmowała się nieznacznymi początkowo rozwiązaniami sprzętowymi, co w rezultacie doprowadziło do pojawienia się GB

W roku 1990, R&D1 rozdzieliło się na dwa zespoły czyli R&D1 oraz INTELLIGENT SYSTEMS R&D1 od tego czasu skupiło się nad kwestiami sprzętowymi, IS pracowało natomiast nad technikami i narzędziami wspomagającymi programowanie Czasami zdarzało się ze obie ekipy łączyły siły pracując wspólnie nad jakimś nowym softem

W roku 1995 R&D1 zaprezentowało swiatu konsolę Virtual Boy która jednak nie miała osiągnąć sukcesu i w specjalnym wręcz trybie postępowania znikła z rynku (po prostu wszelkie zapasy zostały wycofane ze sklepów) Winą za porażkę systemu obarczono Gunpeia Yokoi, który z tej przyczyny opuścił N Szefem R&D1 został Takehiro Izushi, który w zespole pracował równie długo jak Yokoi Niedługo po tragicznej śmierci Yokoi sekcję opuszcza jej były kierownik Satoru Okada a jego obowiązki przejmuje Yoshio Sakamoto pełniący do tej pory funkcję nadzorującego produkcję gier O Ile pamiętam, stan taki jest utrzymany do dnia dzisiejszego

R&D1 nie angazowało się w prace nad zaawansowaną grafiką 3D, w związku z czym niewiele było o sekcji słychać przy okazji N64 Swoją uwagę skupiała głównie nad ostatnimi grami na SNES-a (rowniez tymi wykorzystującymi Nintendo Power Disk) oraz GB Siedziba R&D1 miesci się w budynku Nintendo Corp w Kyoto (Japonia)

Wybrane tytuły (było ich naturalnie o wiele więcej):
Arcade: RadarScope 1980, Donkey Kong 1981, Popeye 1982 Donkey Kong Jr. 1982, Mario Bros 1983, Donkey Kong 3 1983

Game&Watch: Wszystkie tytuły na Game&Watch w latach 1980 1991

Famicom/NES (również Famicom Disk System): Donkey Kong 1983, Popeye 1983, Donkey Kong Jr 1983, Mario Bros 1983, Donkey Kong 3 1983 Wild Gunman 1984, Kid Icarus 1986, Metroid 1986, Tetris 1989, Yoshi 1992, Tetris 2 1992,

Gameboy/Gameboy Color: Radar Mission 1991 Metroid 2 Return of Samus 1991 ,Dr Mario 1992 ,Yoshi 1992, Kid Icarus: Of Myths and Monsters 1992, Wario Land 3 2000

Super Famicom/SNES: Mario Paint 1992, Tetris & Dr Mario 1993, Super Metroid 1993 Wario's Woods 1994, Tetris 2 1994, Wrecking Crew '98 1998

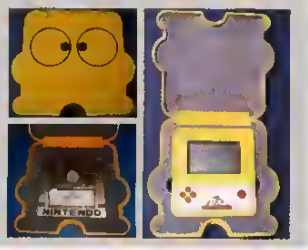
Virtual Boy: Mario's Tennis 1995, Mario Clash 1995, Virtual Boy Wario Land 1995

Gameboy Advance: Wario Land 4 2001, Metroid Fusion 2002

Czy wiesz, że...

Jedną z przyczyn zmiany nazwy firmy Nintendo Karuta (N Playing Cards) na Nintendo Co Ltd było rozszerzenie zakresu oferowanych produktów Wszystko w porządku chęć rozwoju się chwali, lecz niektóre z tych, hmm produktów były leciutko dziwaczne, jak na firmę która przez wiele lat zajmowała się produkcją kart do gry, nie wspominając juz o tym ze nawet teraz te karty brzmią jak dobry zart,)
Proszę bardzo, pierwszą ciekawą akcją była prezentacja Inti specjalnego, porcjowanego ryżu instant Dodaj tylko wody I nie wiem co powiedzieć, ale nie muszę chyba dodawac, ze okazało się to porażką Nie przejmując się klapą, Yamauchi postanowił założyć "love hotel" z pokojami wynajmowanymi na godziny za grubą kasę Biznesik jakos się kręcił pewnie dlatego, ze sam Yamauchi był pasjonatem i swym najlepszym klientem, spędzając w hotelu mnóstwo czasu Niespecjalnie się z tym kryl więc nawet jego zona była świadoma zainteresowań małzonka To nie wszystko, następnym przedsięwzięciem była kompania taksówkarska "Dalya", która okazała się naprawdę dochodowym interesem - do czasu, kiedy potężna taksówkarskie przedsiębiorstwa zaczęły domagać się sporego procentu od zysków, co zmusiło Yamauchiego do powrotu na swoją działkę I bardzo dobrze, wolę grać w gry ze znaczkiem N niz rozbijać się ich taksówkami)

W czasie kiedy w Japonii popularny był Famicom Disk System - dodatek dosyć niszowy i mimo wszystko niezbyt wykorzystany, aby zwiększyc jego atrekcyjność zorganizowano serię specjalnych turniejów w najbardziej popularne dostępna na Disk System gry Nagrody na kazdym z czterech (bo informacje o tylu zawodach udało mi się zdobyć) turniejów były rozne, lecz łączył je jeden element - opakowaniem dla nagrod był za każdym razem zgrabny futeralik-maskotka o wielce sympetycznej nazwie Mr Disk (Diskkun, patrz screeny na dole) Swojego czasu był podobno dość kultową osobistością i z pewnoscią bardzo prestizową Nagrody zaś były rózne
- Dyski z dodatkowymi etapami do gier,
- Specjalna edycja Super Mario Bros G&W - jeden z bardziej popularnych growych gadżetów, osiągający wśrod kolekcjonarów ceny 500 750$ Na potrzeby turnieju wyprodukowano 10,000 sztuk tej zabawki, rózni się one nieco od wersji standardowej, więc o scremnienlu znawcy nie ma mowy (a juz chciałem wygrzebać swojego starego G&W,),
- Zestaw przyborów biurowych - ołowak nozyczki, gumka i jakieś inne bliżej niezidentyfikowane pasci, chyba bardziej dla szpanu niż rzeczywistego wykorzystania [torbaj



Muzyka Gracza

Muzyka z gier podoba się nie tylko hardkorowym Graczom! Do tego zaskakującego wniosku doszedłem, obserwując reakcje kolezanki, która towarzyszyła mi podczas pisania tekstów W pewnym momencie spytała "Rewelacyjne muza, co to jest, masz tego więcej?" W ten sposób wygospodarowałem sobie na półkach trochę miejsca a leska opuściła moją norę ze sporym inwentarzem w torebce Korzystając z okazji pozdrawiam petafiane który zakosił mi CHRONO CROSS OST i przepadł bez śladu masz ryja jak akumlelor - mo trze ledować! [mazzij

FINAL FANTASY TACTICS OST



FINAL FANTASY TACTICS to pozycja, która ma zaklepane miejsce w mojej pierwszej 10 najlepszych gier na PSX Ilustrująca ją muzyka towarzyszy mi aż do dzisiaj, kiedy sama gra juz dawno kurzy się w przepasnej otchłani pełnej szpargałów szafy Album jest wspólną kompozycją Masasharu Iwaty i Hitoshi Sakimoto, którzy w piękny sposob udowodnili, ze nie muszą kryć się w cieniu mistrza Uematsu i wcielili w zycie własne pomysły Istotą gierki jest prowadzenie bitew, co znalazło odbicie również w ilustrującej ją muzyce motywy walki zilustrowane są pięknymi, dynamicznymi utworkami, które wbijają się w pamięć "Opening" FFTA utrzymany jest w duchu 'lajnalowych' gier dzięki czemu czujemy się jak w domu Kazdej z kluczowych postaci FFT poświęcono utwór przewodni, który w pewien sposob odzwierciedla również charakter osoby, którą reprezentuje "Delita's theme' jest mroczne i straszne jakby zwiastowało nadchodzącą przyszłość Ciekawe prezentowane są również przemiany w psychice odhaterów, co ukazuje choćby zestawienie pełnego optymizmu "Ovelia's theme" i mrocznego "Ovelia s worries" Dwa cedeki zawierają aż 71 tracków, choć nie są to wszystkie utwory - z braku miejsce zrezygnowano z kilku kompozycji Poszczególne płytki kontrastują ze sobą klimatycznie kiedy pierwsza zawiera głównie piękne, orkiestrowe melodie druga wprowedze mroczne i pełne dramatyzmu utwory, które w miarę czasu nabierają coraz większej mocy Co ciekawe nie uświadczycie tu żadnych utworów wokalnych, a całość utrzymana jest w duchu muzyki instrumentalnej Podsumowując polecam album wszystkim wielbicielom pięknej muzyki, również tym, ktorzy nie mieli styczności z samą grą - nie będziecie zalować!

Ocena: ★★★★★

Tracklista:
Disc One
01 Title Back (Bland Logo)
02 Backhorn Story
03 PB Movie
04 Character Introductions
05 Character Making
06 Prologue Movie
07 Prey
08 Enemy Attack
09 Trisection
10 Commander In Training
11 Attack Team
12 Unavoidable Battle
13 Mission Complete
14 Hero's Theme
15 A Chapel
16 Algus
17 World Map
18 Shop
19 Warrior's Hideout
20 Fur, Meat, and Bones Store
21 Team Making
22 Brave Story
23 Pub
24 Date Screen
25 Desert Land
26 Almas's Theme
27 Cryptic Mood
28 Decisive Battle
29 Cry of Pain
30 Remnants
31 Anxiety
32 Tension 1
33 Game Over
34 Tutorial
35 Random Waltz
36 Ovelia's Theme
37 Apoplexy
38 Zalbag, the Holy Knight
39 Run Past Through the Plain
40 Invasion
41 Delita's Theme
42 Back Fire

Disc Two
01 Memories
02 Dycedarg's Theme
03 Antipyretic
04 Holy Angel's Theme
05 Bloody Excrement
06 And I Ran Away
07 Espionage
08 - Kourin
09 Ovelia's Worries
10 Under the Stars
11 Battle on the Bridge
12 Count's Anger
13 In Pursuit
14 Shock!! – Failure
15 Holy Angel's Theme DELUXE
16 Cry of Pain!
17 - Requiem
18 Terror 1
19 The Impure
20 - Antidote
21 Thunder God Cid
22 Treasure
23 Night Attack
24 Terror 2
25 Ultema, the Nice Body
26 Ultema, the Perfect Body
27 Fanfare
28 Epilogue Movie
29 - Staff Credits

HITMAN 2 OST



Utalentowany kompozytor dysponuje na potrzeby tworzonej przez siebie muzyki wykwalifikowaną orkiestrą symfoniczną Czy taka kombinacja może przynieść ze sobą mało satysfekcjonujący efekt? W życiu bywa różnie jednak w przypadku HITMAN 2 OST połączone siły Jespera Kyda i Budapest Symphony Orchestra przyniosły znakomity rezultat 110 muzyków odwaliło kawał dobrej roboty, dzięki czemu kompozycje prezentują wysoki poziom wykonawczy i melodyjne aranzacje wpadają w ucho nawet osobom, które z podobnymi brzmieniami miały niewiele styczności Autor (który zresztą wywodzi się ze sceny emigowej!) nie pozwala słuchaczowi popaść w rutynę "Main title" zdobi monumentalny chor holenderskiej radiowki a "The setup" i "H2 Action" to kawałki wykorzystujące elementy muzyki elektronicznej Bardzo podoba mi się również sposob, w jaki kompozytor operuje motywami ludowymi, charakterystycznymi dla miejsca w ktorym znajduje się główny bohater (Japonia, Hong Kong Indie Rosja Istambuł) Kunsztowna instrumentacja, bogata harmonia, piękne linie melodyczne i zaskakujące dysonanse ("Slow Ambience") czynią ten album takomym kąskiem dla kazdego wielbiciela dobrej muzyki

Ocena: ★★★★★

OKIEM MANIAKA...



Co rządzi branżą - teoria chaosu w obrazkach?

Wszystko już wymyślono, wszystko już jest. Są newet myjnie topless, gdzieś tam w Polsce otworzyli salon fryzjerski, w którym usługi świadczone są w bieliźnie. Nie ma już miejsca na fantazję i marzenia, bo wszystko już dawno (lub całkiem niedawno) odkryto. Na przykład jednemu gostkowi bardzo się nudziło i odkrył, że ziemia jest okrągła. Wołali na niego Kopernik (jak na starego "tysiaka"), ale jak się potem okazało - ściągnął to od jednego Greka, zresztą już Egipcjanie o tym wiedzieli.

Ludzie o tym zapomnieli, do kiedy Kopernik nie odkrył, że Ziemia nie jest płaska jak naleśnik (HIV raczej mówiono o "dysku", prawdopodobnie Gates maczał w tym swoje paluchy), a okrągła. Zaraz zaczęły pojawiać się prawa rządzące tym wszystkim, a wraz z nimi teoria chaosu. Na przykład, trzepot skrzydeł motyla koło Pekinu powoduje, że w Anglii pada deszcz. Analogicznie, trzepotanie skrzydeł sporej chmury bielinków-kapustników, na polu pod Wąchockiem, spowodowało burzę w NINTENDO.

Ciekawa, choć może nie nowa, jest sprawa GBASP. Jak wiemy, NINTENDO wypuściło ulepszony model konsolki, która już odniosła ogromny sukces rynkowy. Zgodnie z teorią chaosu, postanowili nie wchodzić drugi raz do tej samej rzeki i zaprojektowany model w ogóle nie przypomina GBA. Ale ciekawsze jest to, że zanim to się stało, renomowane czasopismo Edge pokazało projekty tej konsolki, które, tutaj uwaga, zostały na forum wyśmiane jako mało prawdopodobne. A to się "wyśmiewacze" zdziwili. Jeszcze ciekawsze były plotki, jakoby nowy GBA miał być systemem 64-bitowym, opartym na N64 (z grafiką 3D).





Swego czasu pojawiły się niepokojące plotki, że NINTENDO zamierza wycofać się z produkcji konsol - i choć zostały oficjalnie zdementowane przez firmę, to jednak wygląda na to, że zyski, jakie przynosi GameCube, nie są zadowalające. Święta - złoty okres przemysłu rozrywkowego - również nie przyniosły oczekiwanej poprawy. Co więcej, wygląda na to, że firma pokłada spore nadzieje w następcy GameCube'a, który podobno już jest opracowywany i bynajmniej nie chodzi tu o Nexus'a, którego to zdjątko obiegło Świat przed miesiącem (to robota jakiegoś nudzącego się grafika, który wygrał w konkursie organizowanym przez serwis ign - inna sprawa, że konsole prezentuje się całkiem fajnie i pewnie Big N nie taki fajny dizajn nie wpadnie).

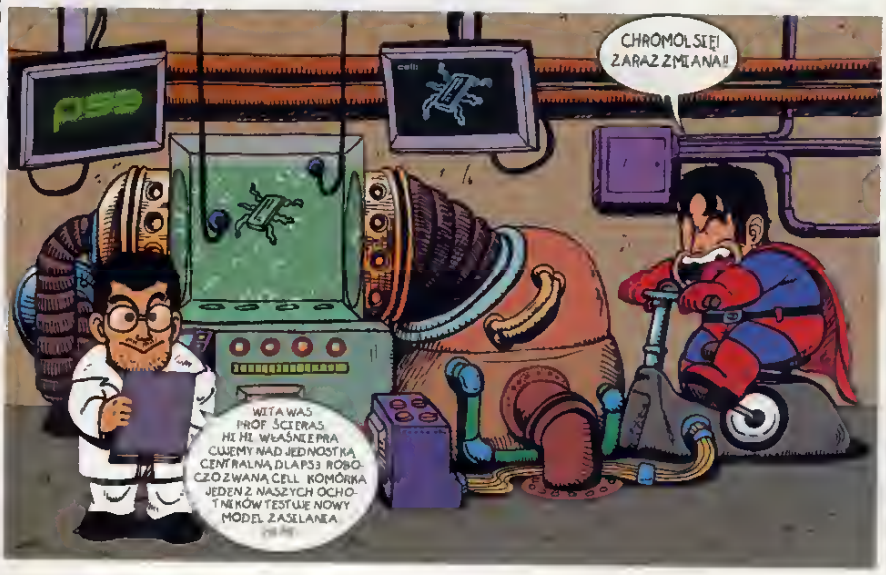
Tymczasem, opublikowano dwa raporty, sporządzone przez niezależnych analityków rynkowych. W wielu punktach znacznie się między sobą różnią, godzą się w jednym: NINTENDO popełniło błędy strategiczne i można już zauważyć przejawy zmiany wizerunku firmy, z nastawionej na najmłodszy segment rynkowy w firmę odpowiadającą na potrzeby dojrzałych Graczy. Zauważono (a może zdano sobie z tego sprawę), że Ci, którzy jako dzieci grali w produkty NINTENDO, obecnie mają rodziny i pracują - ale wielu z nich nadal gra. Statystyczny Gracz się zestarzał. Jednym słowem - zmienił się rynek - NINTENDO też musi zmienić strategię.

"Strategy Analytics" donosi, że procentowy rozdział Graczy pomiędzy konkurencyjnymi platformami prezentuje się następująco: 75% - PlayStation 2, 13% - GameCube, 12% Xbox. Jednocześnie przewiduje, że w roku 2003 te proporcje mogą się zmienić na niekorzyść "kostki". Konsole odstaje w kwestii rozgrywki online i podczas gdy PS2 i Xbox mają ustaloną strategię, to w przypadku GC nie jest ona jasna. SA ocenia, że szansą dla NINTENDO jest rezygnacja z polityki exclusive - umożliwienie zaistnienia gier na równoległych platformach. Huh... Odmienny pogląd na sprawę prezentuje "DFC Intelligence". Według firmy, NINTENDO nadal ma mocną, niezagrożoną pozycję na rynku elektronicznej rozrywki. DFC zwraca uwagę na fakt, iż wyniki sprzedaży gier NINTENDO są bardzo wysokie: wyższe niż w przypadku SONY. Raport sugeruje, że m.in. dzięki temu, NINTENDO zdołało zgromadzić dużą rezerwę finansów i może sobie pozwolić na popełnianie pomyłek (HIV: nazwijmy to "raportem mniejszości").



dochodzeniu wyszło na jaw, że producentem owej platformy jest jedna osoba - sam szef. Firma nie odpowiada na maile, telefony... To się nazywa przekręt (w sumie to podobny do Nexus'a).

Mimo że do premiery PS3 zostało sporo czasu, pojawiły się już pierwsze pogłoski na temat konsoli. Architektura ma zostać oparta na kilku pracujących równolegle procesorach. Jeden taki "układ liczący" składa się z procesora głównego, opartego na PowerPC i 8 koprocesorów. A takich układów ma być aż cztery! Całość taktowana zegarem 4GHz i współpracująca ze wspólną pamięcią 64MB przez szynę 1024bit. Konsola zostanie również wyposażona w złącze FireWire. PS3 ma mieć zwiększoną ilość VPU (jednostek odpowiedzialnych za przetwarzanie grafiki) i usprawniony system operacyjny PS2. Tyle wiadomo. Gwoli przypomnienia, na jednej z konferencji prasowych, SONY roztoczyło wizję konsoli wspomaganej mocą przerobową procesorów w urządzeniach domowych - kuchenkach, lodówkach, pralkach. Jednak, jak na razie, nie zanosi się na szerokie upowszechnienie inteligentnego sprzętu AGD, szczególnie w Polsce (HIV: wypadałoby zacząć od nauki pisania i czytania ZE ZROZUMIENIEM). Jeszcze jedna ciekawostka - plotka dotycząca zabezpieczenia samej konsoli opiera się na pomyśle MICROSOFTu, mianowicie możliwości sprawdzania jej bebechów on-line'owo.



Pojawiły się dziwne pogłoski dotyczące nowego "gracza", który miałby przebojem zaistnieć na rynku konsol. Cała sprawa przypomina scenariusz filmu sensacyjnego: jakaś zupełnie nieznana firma, mająca swoją siedzibę w Kalifornii, opracowuje prototyp Phantoma - potężnej konsoli, której premiera ma zdystansować obecnie na rynku firmy. Wszelkie informacje na temat możliwości, jakie oferuje sprzęt, niebezpiecznie przypominają niesławnego M2 (Matsushita). Konsola-centrum domowej rozrywki, podłączone na stałe do Internetu, posiada odtwarzacz multimedialny... Niestety, w marcu 2003 - oficjalnie wyznaczonej decie premiery - raczej nie ujrzymy przełomowej konsoli. Czemu? Dzięki małemu

Potwierdzeniem trafności teorii chaosu jest całe zamieszanie wokół Freeloadera - urządzenia, które pozwala na uruchamianie na konsoli GameCube gier z innych regionów. Premiera softu zapowiedzianego równolegle z wejściem GCN przeciągała się w nieskończoność. Wreszcie, kiedy wszyscy zwątpili, że to się pojawi kiedykolwiek, niespodziewanie kolejny termin premiery okazał się tym właściwym. Freeloader już jest! Nie ma róży bez kolców, podobno jedne z wersji urządzenie odmawia współpracy z niektórymi grami.

Branżą rządzi chaos. Niektórym się wydaje, że można nad nim zapanować, ale próżny trud. Nie uda się, nawet wzmożone wysiłki analityków nie zmuszą teorii chaosu do współpracy. Niekiedy wydaje mi się, że gdyby nie było tych wszystkich praw i teorii, żyłoby się łatwiej... □ [pingu]

Pila

Najmilsza siatkówka ever





Najpierw prezentacja zawodniczek i ich umiejętności (to tak na wypadek gdyby Ci się zgubiła instrukcja hyhy). Są to po kolei SIŁA, TECHNIKA oraz OBRONA.

KASUMI	1, 5, 3	Jak widzicie, różnice są dość znaczne. Siła odpowiada za ścięcie i serwy (Spike oraz Serve), technika za odbieranie piłki i podania, natomiast obrona za blok. Każda z dziewczyn ma też specyficzne upodobania co do przyjmowanych prezentów, przekładające się przy ewentualnych próbach wciągnięcia jej do drużyny. Poniżej lista preferowanych podarunków dla każdej z lasek, dla ułatwienia uszeregowane w porządku alfabetycznym i z pozostawieniem oryginalnych nazw.
HITOMI	4, 1, 3	
AYANE	2, 5, 2	
TINA	5, 2, 1	
LEI FANG	1, 4, 5	
HELENA	2, 3, 4	
CHRISTIE	3, 3, 4	
LISA	3, 4, 3	

...tamy w mini-poradniku do sportowej części tej słodziutkiej gierki. Na początek małe refleksje - bardzo wygodnie zakwalifikować tę grę jako bananową (czyt. jest prymitywną) pod względem "siatkowym", jeśli nie umie się w nią grać, lub jest się po prostu niedoinformowanym. Przyjęto także za oznakę profesjonalizmu, żeby deprecjonować gry TEAM NINJA z powodu ekstre grafy i ładnych panienek (toż to wady jak cholera). Poniższy tekst ma na celu przybliżyć Wam niuanse rozgrywki na boisku. Tak więc zakupy zostawcie łaskom, a Replaye erotomanom (chociaż czasami .. mmm!). Co? Aaa, tak - zaczynamy. [mutti &shive]

INFO - PANEL

[illegible]	Xbox
[illegible]	Tecmo
[illegible]	sportowe
[illegible]	1-2
[illegible]	nieokreślony
[illegible]	niski
[illegible]	8 (Shiva)
[illegible]	75% (na podstawie Gemerankings)



AYANE:

Army Knives Black compact, Butterfly Clips [illegible]stkie dostępne [illegible]zaje Flower Sandals, kolor fioletowy Gold [illegible] Hand Glass, Knife Kunais Lavender, Marrons Glace, Nail polish (purple) Perfume Pendot Purple Anemone Purple Ribbon Purple Rose, Purple Sunglasses, Ribbon Bracelets, wszystkie dostępne Shunkens Silver Compact Swallowtail Brooch Yellow Compact



CHRISTIE:

Black Bangle Black Framed Glasses Black Sneakers Black Wristwatch Bntish Bread, Goggle Sunglasses w kolorze czarnym Gold Revolver Leather Steering Wheel, Low Profile Cap też kolor czarny Nail Polish, kolor czarny Oval Sunglasses znow czarny Pistol Pistol kolor czarny Silver Revolver, Sub-machine Gun, Tomato Juice Union Jack Ball; Wood Steering Wheel



HELENA:

Blancmange Blue Conch, Candles Dolphin Brooch, Dolphin Clock, Dolphin Sea World Tickets Flower Sandals, w kolorze białym French Bread, Garnet, Green Murex, Nail polish w kolorze białym Opal Pearl, Pink Murex, Purple Conch, Ribbon Bracelet, kolor biały Shell Brooch, Silver Set, Sky Blue Shell Sunblock Lotion Sports sunglasses kolor biały Unknown White Flower; White Anemone, White Canvas Sneaker White Conch, White Framed Sunglasses White Hat, White Hibiscus; White High Heels White Leather Sneakers, White Plumena White Ribbon White Shell White Wristband, Yellow Murex, Yellow Shell



HITOMI:

Aquamarine, Checked Cushion Cute Cushion Emerald, Frying Pan, Heart Brooch, Hearts Printed Visor Hearts Sneakers, Microwave Oven Milk Music Box, Panda Doll, Recipes wszystkie dostępne, Ribbon Bracelet, w kolorze błękitno-niebieskim, Sachertorte Sky Blue Heels, Sky Blue Visor; Teddy Bear w kolorze brązowym, Teddy Bear - to samo w kolorze różowym



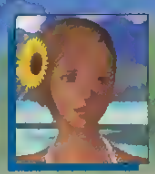
KASUMI:

Amethyst; Blue Ongami, Crystal Ball Coton Visor, w kolorze różowym, Flower Sandals (również różowy) Hexagon Sunglasses kolor różowy, Hour Glass Low Profile Cap kolor różowy Nail Polish (rozowy) Orenge Ongami Pineapple Pink Bangle Pink Baseball Cap Pink Canvas Sneakers Pink Framed Glasses, Pink Hibiscus, Pink Plumena Pink Ribbon Pink Rose Pink Sunglasses, Pink Visor Pink Wristband, Purple Ongami Ribbon Bracelet w kolorze różowym Strawbernes, Strawberry Juice Strawberry Millefeuille Unknown Pink Flower



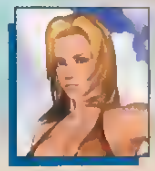
LEI FANG:

Aromapot Black Fan Blue Fan Chinese Dessert, Diamond, Fan, Goggle Sunglasses w kolorze żółtym Low Profile Cap (żółty) Meat Bun, Nail Polish kolor żółty Nunchaku Pink Feather Fan, Red Fan, Ribbon Bracelet kolor żółty Rimless Glasses ponownie kolor żółty, Sky Blue Feather Fan, Sports Sunglasses (też żółte) Unknown Yellow Flower Yellow Anemone, Yellow Plumena Yellow Feather Fan Yellow Rose Yellow Sandals Yellow Visor



LISA:

Cherry Pie, Fountain Pen Guitars, wszystkie dostępne Hexagon Sunglasses w kolorze czerwonym Nail Polish, kolor czerwony, Pen and ink Plastic Sunglasses (czerwony), Red Anemone; Red Bangle Red Hibiscus, Red High Heels Red Leather Sneakers Red Snekers Red Visor Ribbon Bracelet w kolorze czerwonym Ruby Scholarly Books, wszystkai dostępne, Stars and Stripes Ball Uknown Red Flower; Ukulele



TINA:

Blue Bangle, Blue Hibiscus, Blue Visor; Blue Wristwatch, Common Sunglasses (niebieskie), Crab Dark Blue Sunglasses Goggle Sunglasses (niebieskie) Hexagon Sunglasses (niebieskie) Leopard Print Sneakers, Lobster, Nail polish, kolor niebieski, Plastic Sunglasses w kolorze niebieskim, Prototype Xbox, Ribbon Bracelet,(też kolor niebieski) Rimless Glasses (niebieskie), Sapphire, Sports Sunglasses (niebieskie) Stars and Stripes Ball Titanium Sunglasses (niebieskie), Turquoise, Wristband

Schematy zagrań znajdują się w Kąciku Sportowym

PORADY PRAKTYCZNE jak grać, by wygrać

Warto omówić poszczególne zagrania w kontekście współczynników siły, techniki i serwisu:

Serw:
Z "tyłem" mamy serw z podbicia (najłatwiejszy), a z "przodem" z wyskoku (najtrudniejszy timing).

Ścięcie:
Postać sama wyskakuje, a zadaniem Gracza jest nacisnąć 'atak' jak najpóźniej (ale nie na tyle, żeby trafić w siatkę). Czyli im później, tym mocniej. Kierunek określamy lewą gałką lub D-padem. Więc jeśli jesteśmy po lewej, to chcąc walnąć daleko i na lewo, trzymamy w czasie uderzenia 'prawo-góra'. Jeśli chcemy blisko siatki i na prawo, to 'lewo-dół'. W identyczny sposób kierujemy lobem. Im silniejsza postać (i im lepiej wykonane ścięcie), tym trudniej odebrać piłkę. Także im lepsza technika, tym lepiej postać kieruje piłką. Z kolei im gorsza technika odbierającego (i moment naciśnięcia odebrania), powoduje za postać musi się "rzucić" do trudnej piłki. Ogromne znaczenie ma też ustawienie zawodniczek na boisku.

Odbiór:
Mamy dwa rodzaje odbioru - słaby i mocny (przy analogowym sterowaniu zależy od siły naciśnięcia przycisku). Słaby podnje piłkę przeciwnikowi, który z kolei oddaje ją przyjmującemu (postać wyskakuje). Jeśli odbierzemy mocno, to druga postać (zamiast "oddać" piłkę partnerce) sama wyskoczy do ścięcia. Uwaga - dzuła to też dla wspomaganej przez CPU partnerki - po prostu w momencie kiedy odbija, naciskumy mocny odbiór. Akcje te nie zawsze wychodzą - ważne jest, czy postać odbija piłkę bez problemu czy np. rzuca się.

Blok:
Blok wykonujemy naciskając 'atak' pod samą siatką. Należy wykonać to tak, żeby wyskoczyć mniej więcej w tym momencie, co przeciwnik. Należy też być na tej samej "wysokości" boiska, co ścinająca postać. Pamiętajo współczynnikach postaci - Ayane prawie nie ma szans zablokować Tiny lub Hitomi (nawet z wysoką "obroną" jest to trudne). To, czy ścina przebije blok (oraz w jaki sposób - czy piłka poleci od razu na ziemię czy w bok itd.), zależne jest od tego, jak wyszła przeciwnikowi, oraz strony w jaką skierował piłkę. Blok jest ryzykowną formą obrony, ale jeśli wyjdzie, to często pozwala zdobyć punkt w sytuacji, kiedy żadna strona nie umie uzyskać przewagi. Nie ma sensu bawić się w blok obiema postaciami - lepiej jak jedna blokuje, a druga asekuruje.

Partnerka:
Sterowanie drugą postacią to klucz do skutecznej gry. Używamy do tego prawej gałki, korygując ustawienie na boisku, kierując ścięciami, asekurując blok lub wystawiając postać do blokowania. Nie można kierować ścinami partnerki. Co się tyczy pomocy przy blokach - jest to absolutnie niezbędne, inaczej w ogóle nie warto blokować. W momencie kiedy nasza postać stara się zablokować, podchodzimy partnerką bliżej - bez problemu radzimy sobie wtedy z lobem, trochę gorzej jest z "rykoszetami" od bloku (ale wszystko jest do uratowania). Jeśli chcemy, żeby partnerka zablokowała, po prostu podsuwamy ją do siatki.

Uzyskiwanie przewagi:
Na dobrą sprawę można by odbijać bez końca, ale podam kilka sposobów na przechylenie szali na swoją stronę. Po pierwsze, zawsze atakuj postać z niższą techniką (rzecz jasna, swoją mocniejszą zawodniczką). Może nie odebrać lub rzucić się "szczupakiem". Wtedy druga postać musi podać na Twoją stronę (leżąca nie zdąży wstać), co stwarza wygodną sytuację do ataku. Czasem wyskoczy wtedy któraś z Twoich postaci, dzieje się to też wtedy, kiedy mocny 'spike' odbije się od ręki przeciwnika i wróci na Twoją połowę. Inny sposób to ścinanie mocną postacią "na wrednia" przez blok. Przy dobrym spike'u biokująca upadnie, co ponownie otwiera drogę do łatwego ataku.

I to już wszystko, miłej zabawy.□ [mutti]

Co, gdzie i jak czyli krótki opis plansz

BAYTOWN:

▶ na szczycie najwyższego wieżowca w mieście znajdziesz dziwny, metalowy przedmiot. Jeżeli go podniesiesz, będziesz mógł raz strzelić w przeciwnika prądem ("kwadrat"), po strzale możesz jednak jeszcze rzucić tym przedmiotem w przeciwnika = duży wybuch i kolejne porażenie prądem.

▶ TRZĘSIENIE ZIEMI aby tego dokonać, dany Gracz musi zdemolować wystarczająco dużą część miasta. Znacznie łatwiej będzie Ci uzyskać to w trybie 2 Players grając samemu, chociaż przy odrobinie szczęścia można tego dokonać nawet z kilkoma aktywnymi przeciwnikami na planszy. Do tego przydaje się jednak wiedza, zniszczenie których



obiektów na terenie Baytown jest najwyżej punktowane. UWAGA: opisując położenie tych obiektów, za punkt wyjściowy przyjmuję to, że Gracz patrzy na miasto od strony morza, stojąc na środku. Do wysoko punktowanych obiektów zaliczają się wszystkie... drzewa (trzeba je zdeptać, choć czasem wystarczy zniszczyć budynek, przy którym stoją) Rosną one po obu stronach drogi po lewej stronie, biegnącej od morza w górę, u szczytu tej drogi jest mały plac, na którym oprócz drzew znajduje się także świątynia - należy ją zniszczyć, wraz ze wszystkimi filarami i murkami. Drzewka znajdują się też wokół latarni w prawym górnym rogu mapy, a także po prawej stronie budynku z kopułą (jeżeli go zniszczysz, znajdziesz tu 'niewidzialność'), który znajduje się dość blisko morza, za trójkątnym budynkiem pomiędzy obydwiema drogami po lewej stronie. Ten trójkątny budynek także rozwal (+ten z kopułą), podobnie jak i wszystkie trzy wieżowce położone najbliżej morza. Przebiegnij się po dokach po prawej stronie, miażdżąc wszystkie domki i magazyny, a do wywołania trzęsienia ziemi powinno już wystarczyć zniszczenie najwyższego wieżowca w mieście.

▶ STRUMIENIE PARY WODNEJ: po trzęsieniu ziemi przedostań się na placyk, na którym znajdowała się świątynia i filary (na końcu drogi po lewej). Zobaczysz, że w miejscu, w którym leży okrągły dach świątyni, wystają z ziemi trzy rury. Podskocz więc w górę i u szczytu skoku zapodaj "góra+trójkąt", tak by trafić uderzeniem w dach świątyni leżący na ziemi. Pojawi się napis "Pipes venting" i z licznych rur na terenie zniszczonego miasta przez chwilę będzie buchać gorąca para.

CLUB CALDERA

▶ na środku zatoki znajduje się duży statek pasażerski. Uderz w niego kilka razy, a ten rozpadnie się na dwie części, które można podnosić i nimi rzucać (są bardzo duże = wysokie uszkodzenia). Taki statek znajdziesz też na planszy VOLCANO.

▶ ERUPCJA WULKANU przedostań się do środka krateru wulkanu znajdującego się za miastem. W jego wnętrzu znajdziesz dwa małe "kominy". Wejdź na któryś z nich, podskocz i u szczytu skoku naciśnij "góra+trójkąt". Pojawi się napis "Volcano erupting" i z wulkanu zostaną wystrzelone w miasto płonące głazy (dodatkowo zapalają trafionego przeciwnika). Taki "komin", którym można wywoływać "Volcano erupting", znajduje się także po lewej stronie wulkanu (nie w kraterze). Poza tym, z tyłu wyspy, za wulkanem, na plaży znajduje się 'specjał' oraz zielone i niebieskie kuleczki (jakoś zbyt dużo osób tam nie zagląda). To samo można wykonać także na planszy VOLCANO.

▶ na szczycie okrągłego wieżowca po prawej stronie (patrząc z miejsca, gdzie zakotwiczony jest statek) znajdziesz dziwny, metalowy przedmiot. Jeżeli go podniesiesz, będziesz mógł raz strzelić w przeciwnika prądem ("kwadrat"). Później możesz jeszcze tym przedmiotem rzucić - nie dość, że wybucha, to jeszcze razi prądem. Podobną zabawkę znajdziesz na szczycie małego budynku pomiędzy dwoma wieżowcami za hotelem ze słoneczkiem na dachu, przy ścianie wulkanu. UWAGA: ten okrągły wieżowiec można przewrócić przeciwnikowi na głowę, co natychmiast go zabija. Wystarczy zniszczyć go dwa razy (najpierw popęka, później runie).

▶ (patrząc od strony morza) - po prawej stronie hotelu ze słoneczkiem na dachu znajduje się budynek "Flamingo". Uderz ręką w makietę żurawia stojącą przy nim, a będziesz mógł ją podnieść i używać do walki. Ma ona ogromny zasięg. Podobnie ma się sprawa z "koroną na drzewcu", która stoi przy okrągłym wieżowcu po prawej

TSUNOPOLIS:

▶ podnieś coś, czym możesz rzucać i pójdź na brzeg morza. Biegnij plażą w prawą stronę, a zobaczysz duże UFO unoszące się nad wodą. Teraz wyceluj (prawa gałka, albo lewa + "L2") i rzuć przedmiotem w UFO. W odpowiedzi wystrzeli ono potężną wiązką laserową pod siebie, w morze, co wzbudzi potężną falę, zalewającą całe miasto. UFO odleci, ale za jakiś czas wróci i manewr będzie można powtórzyć.

▶ na szczycie najwyższego, stojącego w środku miasta wieżowca znajdziesz znany już przedmiot rażący prądem. Taki sam przedmiot znajduje się też na dachu sąsiadującego, niewiele niższego wieżowca (tego wąskiego), a także na malutkim budynku przy jednym z nadbrzeżnych drapaczy chmur (otoczony jest billboardami).

▶ prawie każdy wieżowiec znajdujący się na brzegu wyspy da się przewrócić i przygnieść nim przeciwnika (wystarczy zniszczyć dany obiekt dwukrotnie).

ATOMIC ISLAND:

▶ WYCIEK Z REAKTORA: na środku wyspy znajduje się główna elektrownia. Przy niej znajduje się budynek z dwoma wysokimi kominami, z których ciągle leci dym (naprzeciw, po drugiej stronie jest płot elektryczny). Na środku dachu tego budynku jest zakratowany otwór. Podskocz i 'u szczytu' wyskoku naciśnij "góra+trójkąt", tak aby trafić w ten otwór. Pojawi się napis "Reactor venting" i cały plac wokół głównej elektrowni zostanie zalany (odbiera bardzo dużo energii).

▶ zniszcz główną elektrownia na środku wyspy, a wystrzeli w górę niebieski słup światła. Przebywanie w strumieniu tego światła szybko nabija Ci niebieską energię.

GAMBLER'S GULCH:

▶ obok kasyna (na dachu jest kowbojka machająca nogą) znajduje się coś a'la zamek. Na jego dziedzińcu znajdziesz ekspozycję - miecz Excalibur wbity w głaz. Rozwal głaz, a będziesz mógł posługiwać się mieczem (duży zasięg i siła). Dobrą bronią jest też iglica chińskiej pagody - tej, przy której jest ziejący ogniem smok. Zresztą samego smoka też możesz użyć do walki - gdy rzucisz jego głową, potężnie wybuchnie i podpali przeciwnika.

▶ na szczycie jednego z wieżowców znajdziesz obracający się globb. Zrzuć go na ziemię - będziesz mógł go turlać. Znakomicie przydaje się w misji w trybie "Adventure", gdyż turlając go, osłaniasz się przed atakiem czołgów i artylerii (spróbuj ich zmiażdżyć tą kulą). Na tym samym dachu znajduje się znana już elektryczna zabawka (kolejne dwie takie znajdziesz na dachach budynków sąsiadujących z dźwigiem, a jeszcze jedną po prawej stronie zamku, na obniżonym dachu łączącym się z kasynem)

▶ przy budynku z czaszką znajdziesz dekoracyjny wrak statku. Rozwal go, a będziesz mógł rzucać jego częściami (są duże). Podobnie ciężką zabawką do rzucania jest kamienna głowa kobiety znajdująca się na szczycie budynku z obeliskami.

ROSENDALE CANYON, CENTURY AIRFIELD, MIDTOWN PARK, METRO CITY - na tych planszach nie ma niczego szczególnego, poza elektrycznymi zabawkami. W kanionie możesz rzucać głazem zabranym z kamiennej kolumny, a na lotnisku znajdziesz 'bardzo wybuchowy' pojemnik z benzyną (przy końcu pasa startowego), ponadto możesz rzucać częściami samolotów po uprzednim ich rozwaleniu - ale to wszystko.

umiejętności

AIR RECOVERY - jeżeli zostałeś wybity w powietrze, naciśnij "R2" w odpowiednim momencie. Gdy leciąc po wybuchu/uderzeniu, potwór obraca się w powietrzu, a "R2" trzeba nacisnąć TYLKO raz, przed upadkiem na ziemię, gdy obracający się stwór znajdzie się w pozycji pionowej.

COMBO BREAKER - gdy przeciwnik Cię uderza, trzymając blok ("R2") w momencie jego ciosu naciśnij "kwadrat" albo "trójkąt". Odbijesz cios i masz gwarantowane własne combo.

SZYBKI BIEG - góra, góra (trzymać). Zabiera niebieską energię.



▲ A oto efekt użycia "elektrycznej zabawki", którą to można znaleźć w wielu planszach.

TARANOWANIE - w trakcie szybkiego biegu naciśnij "trójkąt".

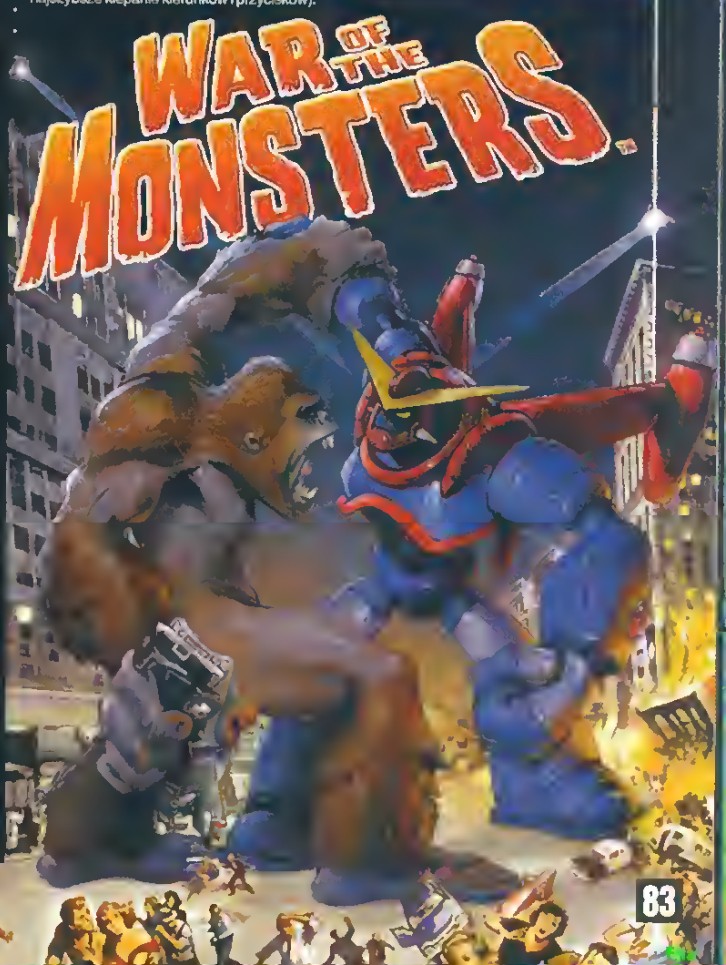
PRZEBIJANIE - musisz mieć jakiś ostry przedmiot (np. maszt radiowy). Rzuć nim w przeciwnika, a zostanie przebity i przez chwilę nie będzie mógł nic robić (wyrywanie = jak najszybsze klepanie kierunków i przycisków).

Zostań King Kongiem



Jeżeli nie chcesz się bawić w samodzielne odkrywanie wszelkich smaczków i ciekawostek dotyczących plansz w tym niezwykle rajcownym tytule, zapraszam do lektury. Aha, jeżeli masz stan gry z TWISTED METAL BLACK z ukończonym trybem Story dla Sweet Tootha, kup czwarty strój do Agamo. Jeżeli go wybierzesz w tym stroju, będziesz mógł sterować Sweet Toothem. [kali]

platforma	PS2
wydawca	SCEA
gatunek	strzelanina-bijatyka
liczba graczy	1-2
czas gry	3 godz.
stopień trudności	średni
ocena w PSX EXTREME	8 (Kali)
ocena średnia	80%





The SIMS

Zanim założysz rodzinę



Hej, czesc i czołem, pytacie skąd się wziąłem? Jestem wesoły Romek, mam na przedmieściach domek... Hmm, mimo pewnych ograniczeń oraz zmniejszonej liczby opcji, pecetowa dwójkowa wersja pecetowego THE SIMS daje tak dużo radości, że pokuszę się tutaj o subtelne stwierdzenie, iż normalnie jest ogień z d***! Szczypta symulacji, pół kilo strategii, dwadzieścia deko zręcznościówki - oto przepis na sukces. Gra nie jest trudna, aczkolwiek - by wyłapać większość smaczków - wymaga konsekwencji w działaniach i trzymania się pewnych zasad. Owszem, fajnie jest pobawić się w sadystę i nie karmić bądź kąpać Sima przez miesiąc, czy też wsadzić laptopa do piekarnika, ale to nie o to chodzi. Poniżej zamieszczam garść najbardziej przydatnych porad oraz wszystkie ścieżki i drogi kariery dostępne w grze. Tryb „Get a Life" można sobie darować, stanowi tylko przedemak prawdziwej rozgrywki (zadania są banalne i na tyle proste, że nie ma sensu ich opisywać - czytaj uważnie polecenia/ceie). Voila! [shiva]

INFO - PANEL

platforma:	PS2
wydawca:	EA
gatunek:	inna
liczba graczy:	1-2
rozmiar:	1591kB
wymagania:	nieokreślony
poziom trudności:	średni
wersja testowa:	8- (Shiva)
ocena końcowa:	81%

Omówię tutaj wskaźniki obrazujące aktualne samopoczucie i kondycję kontrolowanego Sima, mające duży wpływ na jego zachowanie i postępowanie. Często sprawdzaj, czy któryś z nich nie spadł do zbyt niskiego poziomu, a jeśli tak - szybko interweniuj. Po kolei są to:



Hunger (głód)
Gotowanie i zadbanie o prawidłowe wyżywienie Sima nie jest wcale takie proste, jak by się mogło zdawać. Przede wszystkim musisz jak najszybciej nauczyć się gotować posiłki i radzić sobie bezproblemowo w kuchni. Jeśli tego nie zrobisz, wskaźnik głodu momentalnie leci w dół i jest to jeden z najważniejszych w grze czynników. Bez odpowiedniej wiedzy Sim nie obsłuży podstawowych sprzętów i wszystko pójdzie z dymem. Można ciągle zamawiać pizzę, ale najlepszym i najprostszym (niestety też najdroższym) sposobem na pozbycie się kłopotów z żarciem jest zakup najbardziej konkretnej lodówki. W przypadku jej posiadania problem w zasadzie łatwo opanować.

Hygiene (higiena)
W momencie gdy już wyposażasz dom, zadbaj o wyposażenie go w podstawowe urządzenia sanitarne - w przeciwnym razie w mieszkaniu szybko zapanuje totalny bałagan. W pierwszej kolejności nie zapomnij o koszach na śmieci, zlewie lub zmywarce, no i oczywiście łazience/WC (najbardziej opłaca się kupić „Sonic shower", daje dziesięć punktów higieny i dodatkowo osiem komfortu). Bez tych podstawowych sprzętów warunki sanitarne staną się z miejsca tragiczne, wszędzie zalegać będą śmieci i Simy kompletnie przestaną dbać o jakikolwiek porządek (załatwianie potrzeb fizjologicznych np. na dywanie). Niski wskaźnik higieny to także ograniczenie niemal do zera jakichkolwiek kontaktów towarzyskich - odwiedziny gości spadają natychmiast.

Energy (energia, witalność)
Decydujące znaczenie ma tutaj ilość snu, mniejszy wpływ gdzie to robisz i na czym śpisz. Zawsze się można posilkować piciem kawy. Wskaźnik dość łatwo jest kontrolować, po prostu nie doprowadzaj do sytuacji, by sterowany Sim nie zmrużył oka przez na przykład trzy doby (H. Simy też mają „końcówki"!).

Social (życie towarzyskie)
Żaden z kontrolowanych Simów nie może się sztucznie izolować od społeczeństwa. Utrzymać wskaźnik życia towarzyskiego na >>dobrym<< poziomie jest zdecydowanie najtrudniej, ale. Często korzystaj z telefonu, zapraszaj znajomych. Organizuj przyjęcia, sprowadzaj ludzi. Bo jeśli zaniedbasz kontakty z nimi na jakiś czas momentalnie nasz ludek stanie się apatyczny i bez chęci do innych działań. Najprościej jest po prostu niemal cały czas utrzymywać z kims kontakt, np. przebywać w jednym pokoju we dwójkę, oglądać razem TV, kąpać się razem w basenie, jeść wspólnie posiłki itd.

Comfort (wygoda)
Wskaźnik ten mocno jest powiązany z innym - higieną. Jeśli higiena spada w dół, pasek komfortu czyni dokładnie to samo. Na poprawę stanu rzeczy wpływa przede wszystkim czystość w mieszkaniu, a także kwestia mniej lub bardziej konkretnych sprzętów służących do odpoczynku.

Bladder (potrzeby fizjologiczne)
Hmm, chyba nie trzeba tłumaczyć - jak się Twojemu Simowi zachce, to raczej daj mu czym prędzej uwolnić ciśnienie.

Fun (rozrywka, zabawa)
Możliwości rozrywki jest wiele, począwszy od słuchania muzyki, poprzez oglądanie TV, na zabawie z komputerem kończąc. Zwłaszcza właśnie komputer szybko nabija ten wskaźnik, natomiast jeszcze lepsze są okulary virtual reality, z uwagi na fakt, iż kosztują znacznie mniej, a efekt niewiele (czasowo) gorszy. Daje radę zestaw kina domowego z plazmowym telewizorem, ale też swoje kosztuje.

Room (pomieszczenia)
Wybudowanie/zaprojektowanie odpowiednich pomieszczeń to w gruncie rzeczy ważny czynnik - czas upływa w grze stosunkowo szybko i bardzo wskazane jest, by wszelakie najpotrzebniejsze sprzęty postawić w blisko od siebie odległości. Najprostszym sposobem na szybkie nabicie paska jest zakup różnych elementów dekoracyjnych, najlepiej tych kosztujących kilka pensji. W zasadzie wszystko co drogie i luksusowe od razu poprawia samopoczucie Sima.

ZŁAP PADA

X - akcja/wykonanie polecenia
"kółko" - wł./wył. ścian
"kwadrat" - centrowanie kamery na Sima
"trójkąt" - kasowanie wcześniej wydanych poleceń
L1 - zatrzymanie czasu
R1 - przyspieszenie czasu
L2/R2 - przełączanie się pomiędzy Simami

Prawy analog umożliwia zoomowanie i rotację kamery. Ponadto przy wykorzystaniu krzyżaka dostajemy się do: lewo - statystyki dotyczące kamery; prawo - znajomości towarzyskie, góra - wskaźniki kondycji naszego Sima; dół - wskaźniki osobowości Sima.

TWORZENIE WŁASNEGO SIMA

Wbrew pozorom nie chodzi tu tylko o dobór fryzury, ciuchów czy koloru butów. Pomijając kwestię ostatecznego wyglądu Sima (ograniczą Cię tylko własna inwencja), skupić się trzeba na



pięciu czynnikach decydujących o jego późniejszej osobowości. Do wyboru masz:

Neat (systematyczność)
Za pomocą tej opcji ustawić możesz jak bardzo porządny i systematyczny będzie wykreowany Sim. W praktyce oznacza to tyle, że im więcej kresek ustawisz, tym Sim będzie bardziej zdyscyplinowany - ot, choćby po skończonym posiłku czy wyjściu z WC sam szybko pójdzie do łazienki i umyje ręce. Automatycznie będzie wyrzucał śmieci, ścieli łóżko. Zaoszczędzi Ci to tym samym mnóstwo czasu.

Outgoing (wyjście, życie towarzyskie)
Im więcej kresek, tym chętniej Sim będzie uczęszczał na różnego rodzaju imprezy, częściej szukał okazji do opuszczenia chaty i zabawy. Jeśli np. chcesz by Sim bardziej skupił się na własnej chacie i pragnisz zrobić z niego domownika - nie przekraczaj 5 - 6 kresek.

Active (aktywność)
Współczynnik silnie powiązany z poprzednim - im więcej punktów w obu tych przypadkach ustawisz, tym bardziej towarzyski i otwarty na ludzi/zabawę będzie stworzony Sim. Po ustawieniu dziesięciu kresek, tak dla próby, stwierdziłem, że ludek jest nie do zatrzymania.).

Playful (wesołość)
Cholernie istotne przy bliższych relacjach z płcią przeciwną. Z doświadczenia rzuca się do razu jedno: im więcej punktów tutaj wybierzesz, tym szybciej Sim przechodzi do co bardziej konkretnych rzeczy (flirt, pocałunki itd.).

Nice (uprzejmość)
Zdecydowanie najważniejszy wskaźnik z wszystkich pięciu określających osobowość Sima. Radzę ustawić maksymalną lub prawie maksymalną wartość, co pozytywnie odbije się później na kontaktach z innymi Simami, a to zaowocuje z kolei w pracy czy przy relacjach ze znajomymi.

KUPOWANIE I BUDŻET

Na sam koniec krótko o tym, jak i co kupować. Wciskając START dostajesz się do opcji, dalej 'Buy' to kupowanie przedmiotów, 'Build' to budowanie nowych/rozbudowywanie starych pomieszczeń a 'Budget' - informacje o Twojej aktualnej kondycji finansowej. Kupowanie urządzeń zostało podzielone na kategorie: sprzęt RTV, meble, AGD itd. Część przedmiotów odkrywa się dopiero w miarę rozwoju gry i zdobywania coraz wyższych umiejętności (np. gdy osiągniesz czwarty punkt w umiejętności gotowanie dostajesz możliwość zakupu nowych zabawek do kuchni).



Analogiczna opcja budowania nowych pomieszczeń pozwala na wybór różnego rodzaju popierdółek budowlanych, np. drzwi, tapet na ściany i innych. Nie zapomnij postawić sobie przed domem jakiegoś fajnego basenu - nie tylko szpan, ale i świetna rozrywka dla Simów. Biorąc na warsztat ekran budżetu znajdziesz tam podstawowe informacje: ile zarobiłeś (trzy ostanie dni i dzień bieżący, Job Income), ile wynoszą rachunki do zapłacenia (Bills), ile wydałeś na jedzenie (Food), ile na utrzymanie porządku i czystości (Maintenance).

Tyle krótkich spostrzeżeń. THE SIMS ma tę rewelacyjną zaletę, że w zasadzie nie stawia przed Tobą żadnych ograniczeń - tylko i wyłącznie Ty decydujesz, co i jak zrobisz. Powyższe rady można wykorzystać dwojako: albo by wykreować super Sima - z najlepiej rozwiniętą karierą zawodową, lubianego przez znajomych, systematycznego i zadbanego, albo też obiboka, który nic nie robi, ma chiew w domu i... też sobie żyje. Zachęcam do gry!



DROGI KARIERY

Do wyboru masz kilka różnych ścieżek, poniżej przedstawiam wszystkie możliwości w poszczególnych kategoriach, łącznie z wysokością zarobków, czasem pracy, potrzebnymi umiejętnościami itd. Krótkie objaśnienie użytych w tabelkach skrótów i terminów:



Przyj. - Przyjaciele (Friends)
Got. - Gotowanie (Cooking)
Mech. - Mechanika (Mechanical)
Char. - Charyzma (Charisma)
Kond. - Kondycja (Body)
Log. - Logika (Logic)
Kreat. - Kreatywność (Creative)

Kategoria: Rozrywka (Entertainment)

Aktualne stanowisko pracy:	Czas pracy:	Wypłata:	Przyj.	Got.	Mech.	Char.	Kond.	Log.	Kreat.
Kelner (Waiter)	09:00 - 15:00	100$	-	-	-	-	-	-	-
Statysta (Extra)	09:00 - 15:00	150$	-	-	-	2	-	-	-
Posługwacz (Bit Player)	09:00 - 15:00	200$	2	-	-	2	2	-	-
Kaskader (Stunt Double)	09:00 - 16:00	275$	4	-	-	3	3	-	-
Aktor filmów klasy B (B-Movie)	10:00 - 17:00	375$	6	-	1	4	4	-	1
Aktor drugoplanowy (Supporting)	10:00 - 18:00	500$	8	-	1	6	5	-	2
Gwiazda telewizji (TV Star)	10:00 - 18:00	650$	10	-	2	7	6	-	3
Gwiazda filmowa (Featur Star)	17:00 - 01:00	900$	12	1	2	8	7	-	4
Gwiazda Broadway (Brodway Star)	10:00 - 17:00	1100$	14	1	2	10	8	-	7
Supergwiazda (Superstar)	11:00 - 15:00	1400$	-	-	-	-	-	-	-

Kategoria: Przestępczość (Life of Crime)

Aktualne stanowisko pracy:	Czas pracy:	Wypłata:	Przyj.	Got.	Mech.	Char.	Kond.	Log.	Kreat.
Kieszonkowiec (Pickpocket)	09:00 - 15:00	140$	-	-	-	-	-	-	-
Inkasent (Bagman)	23:00 - 07:00	200$	-	-	-	-	2	-	-
Bukmacher (Bookie)	12:00 - 19:00	275$	2	-	-	1	2	-	1
Oszust (Con Artist)	09:00 - 15:00	350$	3	-	2	1	2	-	2
Kierowca (Getaway Driver)	17:00 - 01:00	425$	4	-	3	2	3	1	2
Napady na bank (Bank Robber)	15:00 - 23:00	530$	6	1	3	2	5	2	3
Włamywacz (Cat Burgular)	21:00 - 03:00	640$	8	1	5	2	5	3	5
Fałszerz (Counterfeiter)	09:00 - 15:00	760$	10	1	5	5	6	3	6
Przemytnik (Smuggler)	09:00 - 15:00	900$	12	2	5	7	6	4	8
Geniusz zbrodni (Mastermind)	18:00 - 00:00	1100$	-	-	-	-	-	-	-

Kategoria: Wojsko (Military)

Aktualne stanowisko pracy:	Czas pracy:	Wypłata:	Przyj.	Got.	Mech.	Char.	Kond.	Log.	Kreat.
Poborowy (Recruit)	07:00 - 13:00	250$	-	-	-	-	-	-	-
Komandos (Elite Forces)	08:00 - 14:00	325$	-	-	-	-	2	-	-
Kapral (Drill Instructor)	09:00 - 15:00	400$	-	-	1	2	2	-	-
Młodszy oficer (Junior Officer)	09:00 - 15:00	450$	-	1	1	2	4	-	-
Agent (Countar)	09:00 - 15:00	500$	1	1	2	4	4	1	-
Pilot (Flight Officer)	09:00 - 15:00	550$	3	1	3	4	5	3	-
Starszy oficer (Senior Officer)	09:00 - 15:00	580$	5	1	6	5	5	5	-
Dowódca (Commander)	09:00 - 15:00	600$	6	1	9	5	8	6	-
Astronauta (Astronaut)	09:00 - 15:00	625$	8	1	10	7	10	9	-
Generał (General)	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Kategoria: Ryzykant (Xtreme)

Aktualne stanowisko pracy:	Czas pracy:	Wypłata:	Przyj.	Got.	Mech.	Char.	Kond.	Log.	Kreat.
Ryzykant (Daredevil)	09:00 - 15:00	175$	-	-	-	-	-	-	-
Instruktor skoków (Bungie)	09:00 - 15:00	250$	1	-	-	-	2	-	-
Instruktor spływów (Whitewater)	09:00 - 15:00	325$	2	-	1	-	4	-	-
Sportowiec ekstremalny (Circuit)	09:00 - 15:00	400$	3	-	2	-	4	-	-
Pilot ...wionetki (Bush Pilot)	09:00 - 15:00	475$	4	1	6	1	6	-	1
Alpinista (Mountain Climber)	09:00 - 15:00	550$	5	1	6	2	6	-	3
Fotoreporter (Photojournelist)	09:00 - 15:00	650$	7	1	6	3	7	3	-
Poszukiwacz skarbów (Treasure)	10:00 - 17:00	725$	9	-	5	5	7	5	7
Kierowca F1 (Grand Prix Driver)	10:00 - 16:00	825$	11	2	6	4	6	6	4
Szpieg międzynarodowy (Spy)	11:00 - 17:00	925$	-	1	-	-	1	-	-

Kategoria: Muzyka (Musician)

Aktualne stanowisko pracy:	Czas pracy:	Wypłata:	Przyj.	Got.	Mech.	Char.	Kond.	Log.	Kreat.
Śpiewak uliczny (Subway)	09:00 - 15:00	90$	-	-	-	-	-	-	-
Strojciel fortepianów (Piano)	09:00 - 15:00	120$	-	1	1	1	1	-	1
Śpiewak weselny (Wedding)	09:00 - 15:00	190$	1	-	-	-	-	-	2
Śpiewak klubowy (Lounge)	09:00 - 15:00	250$	2	-	-	-	-	-	5
Dyrygent (Band Teacher)	09:00 - 15:00	325$	6	1	2	1	-	-	6
Technik (Roadie)	09:00 - 15:00	400$	6	1	5	1	1	-	7
Dubler pomocnik (Back-up)	09:00 - 15:00	650$	6	1	6	1	4	-	5
Muzyk studyjny (Studio)	10:00 - 17:00	700$	9	-	5	2	5	-	10
Gwiazda rocka (Rock Star)	10:00 - 16:00	1100$	11	1	6	-	7	-	10
Gwiazdor muzyczny (Celebrity)	11:00 - 17:00	1200$	-	1	-	1	-	-	-

Kategoria: Zawody luzackie :) (Slacker)

Aktualne stanowisko pracy:	Czas pracy:	Wypłata:	Przyj.	Got.	Mech.	Char.	Kond.	Log	Kreat.
Pomocnik ...oltisty (Golf Caddy)	05:00 - 10:00	90$	-	-	-	-	-	-	-
Klub prasowy (Convenience)	22:00 - 03:00	110$	-	-	1	-	1	-	1
Ratownik (Life Guard)	09:00 - 15:00	190$	1	-	-	-	2	-	-
Doradca płyt (Record)	10:00 - 17:00	150$	2	-	-	2	2	-	-
Dejot (Party DJ)	23:00 - 04:00	220$	6	-	1	1	2	-	1
Projektant (Projectionist)	18:00 - 01:00	280$	5	1	3	-	2	-	1
Montazysta (Video Editor)	10:00 - 16:00	350$	7	1	6	1	2	1	-
Fotograf (Freelance)	12:00 - 17:00	400$	10	-	6	-	3	-	1
Przewodnik (Personal Tour)	10:00 - 16:00	450$	12	1	6	4	6	-	1
Gość na przyjęciach (Permanent)	22:00 - 02:00	600$	-	-	-	1	1	-	1

Zapamiętaj jeszcze jedną ważną kwestię: do pracy musisz pomykać regularnie i nie spóźniać się (kup budzik i nastaw alarm). A to i tak nie wystarczy - chcąc awansować i piąć się w górę trzeba szkolić poszczególne umiejętności. Nie zawsze wszystkie - jak sam widzisz po tabelkach, nie każdy zawód wymaga tych samych umiejętności. Pamiętaj też o wskaźniku zadowolenia, który wynika z całej masy pomniejszych, opisanych wcześniej czynników. Niesamowicie istotną rolę odgrywają znajomi/kontakty, bardzo ważna jest też ilość 'przyjaciół domu', bez których nie uzyskasz w inny sposób statusu społecznego pozwalającego np. na awans.

UMIEJĘTNOŚCI SIMÓW:



Mechanika (Mechanical)
Jedna z podstawowych i najważniejszych umiejętności potrzebnych do normalnego funkcjonowania Sima. Różnego rodzaju naprawy zepsutych urządzeń w miarę coraz wyższego omawianego współczynnik a wykonywane są w znacznie krótszym czasie - to po pierwsze. Po drugie odpada konieczność płacenia kasy za mechanika. Rzecz nieodzowna także przy pokonywaniu kolejnych szczebli kariery, co zilustrowane jest ładnie przy okazji tabelek poświęconych poszczególnym zawodom. W celu podbijania punktów czytaj wszystkie dostępne książki i korzystaj z „Mechanics Table"

Zdolności logicznego myślenia (Logical)
Rozwój intelektualny jest konieczny by nagle nie okazało się, że sterujesz dorosłym Simem nie potrafiącym się załatwić czy też iść spać do łóżka. Przy niskiej umiejętności logicznego myślania Sim nie będzie potrafił o siebie zadbać, a im większa ta umiejętność, tym większa szansa na to, że pozostawiony bez opieki sam sobie bez problemu da radę. Inna sprawa, że jeśli nie potrzebujesz tak bardzo tej umiejętności do pracy (niektóre zawody nie wymagają specjalnego pomysłunku), możesz sobie darować, kontrolując cały czas zachowanie Sima i nie dopuszczając do tego by np. spał w basenie. Punkty nabijać można np. grając w szachy czy używając teleskopu.

Kondycja fizyczna (Body)
Dbaj o siłę fizyczną, jeśli zdecydowałeś się na kanarę np. w wojsku. Silny Sim łatwiej sobie poradzi z niektórymi zadaniami, a ponadto im lepiej zbudowany, tym większa szansa na znalezienie odpowiedniego partnera/partnerki i ciekawe związki. Ćwiczyć możesz na całej gamie urządzeń ku temu przeznaczonych, dla mniej wymagających wystarczy od czasu do czasu popływać w basenie.

Kreatywność (Creativity)
Ta przydaje się głównie w zawodach związanych z rozrywką, ale też i np. przy wybraniu kanary przestępcy. Nabijać punkty można grając na różnego rodzaju instrumentach muzycznych (gitara, fortepian). Dobre nieraz w kontaktach towarzyskich bardziej zaradny i pomysłowy Sim robi większe wrażenie na znajomych.

Charyzma (Charisma)
Charyzma to nic innego, jak określenia siłnej bądź słabej osobowości kontrolowanego Sima - jego charakteru, zdolności nawiązywanie nowych kontaktów itd. Potrzebna nie tylko przy znajomościach towarzyskich, ale również w pracy, stosunki interpersonalne, zjednywaniu sobie pracowników, zdobywanie ich przychylności, przekonywanie do własnych pomysłów. Zwróć uwagę na zestawienie wszystkich zawodów - najwyższe współczynniki charyzmy koniecznie są w branży rozrywkowej. Bardzo pomaga w kolejnych awansach w pracy. Punkty możesz nabijać głównie dzięki robieniu z siebie idioty przed lustrem.

Gotowania (Cooking)
Naukę pichcenia w kuchni uskuteczniasz dzięki przeglądaniu książek poświęconych tej tematyce. Przydaje się bardzo nie tylko w pracy, ale przede wszystkim w domu - im lepiej gotujesz, tym posiłki są smaczniejsze i w większym (lepszym) stopniu zaspokajają różne potrzeby Sima. Z reguły wystarczają trzy, cztery punkty tej umiejętności, chyba że większej ilości wymaga dany zawód (kwestia awansu - patrz tabelki).

Nauka (Study)
Tylko w przypadku dzieci, najprościej po prostu kazać się im bawić z komputerem lub ewentualnie dać do poczytania dowolną książkę. Oprócz zwykłych prac domowych do obowiązków malutkich Simów należy utrzymanie dobrej kondycji oraz dbanie o naukę. Musisz zapewnić im możliwość edukacji/zabawy w przeciwnym przypadku dzieciak staje się nie do wytrzymania. By wszystko przebiegało bez zarzutu i mały Sim dobrze się rozwijał, potrzebuje własny oddzielny pokój - odpowiednio urządzony w dodatku. Zaplanuj miejsce na naukę, zadbaj o zabawki i wspomniany na początku komputer.



TIPSY

by pLaYmAn

TENCHU WRATH OF HEAVEN

PS2

Podczas wybierania przedmiotów wciśnij i przytrzymaj R2+L2, a następnie wklep tę oto kombinację:
■ ■ ■ ↑ ← ↓ → - większa liczba przedmiotów

Podczas wybierania przedmiotów wciśnij i przytrzymaj R1+L1, a następnie wklep tę oto kombinację:
↑ ■ ■ ← ■ ■ ↓ ■ ■ → ■ ■ - wszystkie przedmioty

Podczas gry wciśnij pauzę, a następnie wklep tę oto kombinację.
↑ ↓ → ← ■ ■ ■ - przywrócania pełnego zdrowia

Na ekranie tytułowym wklep tę oto kombinację:
L1, R2, L2, R1, →, ←, L3, R3 - wszystkie postacie [uwaga: L3 i R3 to przyciski "w gałkach"]

Podczas wybierania misji wklep tę oto kombinację:
R3, L3, R2, L2, R1, L1 - wszystkie mapy [uwaga: L3 i R3 to przyciski "w gałkach"]

Podczas wybierania misji wklep tę oto kombinację:
L1, R1, L2, R2, → ■ L3, R3 - wszystkie misje [uwaga: L3 i R3 to przyciski "w gałkach"]

Na ekranie tytułowym wklep tę oto kombinację:
L1, ↑, R1, ↓, L2, →, R2, ← - bonusowy poziom

Na ekranie z napisem "START GAME" wklep tę oto kombinację:
↑ ↓ → ← X X X - poziom demonstracyjny

UNLIMITED

PS2

Wszystkie misje.

Podczas podświstania "UNLIMITED TIME CHEAT" wciśnij równocześnie L2+R1+→+↑+●, a następnie puść i szybko wciśnij podaną kombinację ponownie

GAME BOY ADVANCE TIPSY [pLaYmAn]

Tomb Raider: The Prophecy

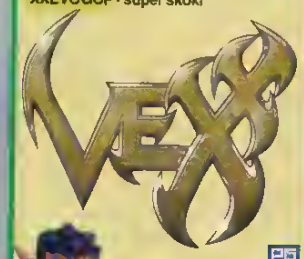
Kody

PRLD	MEMO	LAND
GAZE	HEAR	DART
MEDI	FITZ	HILL
HAXE	ELRC	CHEX
PATH	CLIK	STLK
BONE	MGSL	MECH
TREE	ROMA	ARKD
LINK	MONK	MUSH
KURZ	AEON	SPOK
HELL	TIME	LITH
WEFX	OLIM	ARIA



Jako kod wpisz w 'cheat manu":

XXEVMOOZGNAB - nieśmiertelność
XXEVERUTUF - wybór poziomu
XXEVOGOP - super skoki





PS2

Jako kod wpisz w "cheat manu":

XXEVREWOP - nieśmiertelność
XXEVPRAW - wybór poziomu
XXEVNOOM - super skoki

Disney Sports Fußball

GC

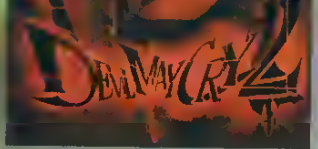
Na ekranie tytułowym wklep tę oto kombinację: Y, Y, Y, Y, Y, B + A + Y. Powinieneś usłyszeć dźwięk, który potwierdzi wprowadzony kod. Od teraz każda para butów, którą włożysz, będzie posiadała nieograniczoną magię.



Dodatkowy kostium dla bohaterów:

Zagraj pierwszą misję i zapisz stan gry. Zrestartuj grę, aby na ekranie z napisem "PRESS START BUTTON" wklepać tę oto kombinację: L3, R3, L1, R1, L2, R2, L3, R3. Jeżeli zrobisz to poprawnie, usłyszysz specyficzny dźwięk. Następnie wybierz "LOAD GAME", a powinieneś móc wybrać dodatkowy kostium, naciskając R1 lub L1.

PS2



SEANS 26 Kącik DVD

myszaq@psxextreme.pl



MYSZAQ: No, to jedziemy. Kolejny "Kącik..." przed nami. Od razu informacja - w naszych wypożyczalniach pojawił się już horror "The Ring" na DVD, tyle że jest to wersja japońska (czyli oryginalna, na podstawie której nakręcono hollywoodzką produkcję). Co z amerykańską przeróbką (według mnie - o dziwo! - sporo lepszą)? W chwili obecnej wchodzi na rynek DVD, ale w Stanach. My musimy czekać. (...) Tymczasem Oscary tuż, tuż. "Pianista" może okazać się naprawdę dobrze radzącym sobie na tej gali tytułem, tylko kto pojedzie odebrać nagrodę? Reżyser (Polański po przekroczeniu granic USA będzie sądzony za ucieczkę z dawnego procesu i grozi mu 30 lat paki, więc byłby to chyba jego ostatni film)? Producent (niejaki Rywin, którego z kolei zamkną nasi, jak tylko przekroczy jakąkolwiek granicę)? Może garderobiana ma ważną wizę? Huh, jest wesoło. Swoją drogą inny oscarowy pewniak (10 nominacji) - najnowszy obraz Scorsese: "Gangi Nowego Yorku" zupełnie do mnie nie trafił. Nie za bardzo odnajduję się w tej komiksowej, dla mnie zbyt kiczowatej opowieści. Widocznie amerykanie potrafią odnaleźć w tym swoją historię. (...) Ta-dal Tarantino w końcu sprecyzował premierę swojego "Kill Bill" (wrzesień 2003), opowiadającego o płatnej zabójczyni postrzelonej na własnym weselu przez swojego zleceniodawcę. Po pięcioletniej śpiączce laska rusza z mieczem samurajskim dokonać zemsty. Może być nieźle, szczególnie że obsadę otwierają Uma Thurman, Lucy Liu, Michael Madsen i Samuel L. Jackson. (...) U nas w kinach można obejrzeć wcale nie takiego najgorszego "Złap Mnie Jeśli Potrafisz" (trio: Spielberg, DiCaprio i Hanks) czy naprawdę klimatyczne "28 Dni Później" (opustoszałe centrum Londynu robi wrażenie). Dystrybutorzy wrzucili też sporo na rynek DVD (do kącika nie weszły "Suma Wszystkich Strachów", "Fanatyk", "Znaki" czy "Krwawa Niedziela"), więc jest co oglądać. Zapraszam!□

NEWS

■ Dwa newsy filmowo-konsolowe. Zakończono wstępny montaż drugiej części ekranizacji przygód Lary i PODOBNO teraz scenariusz ma trafić także w gusta nieco starszej widowni... Obraz otrzymał roboczy tytuł "The Cradle of Life" i tym razem piękna Angelina będzie walczyć z azjatyckim syndykatem. Zapowiedziano efektowne, szybkie sceny pojedynków wręcz oraz szeroką sekwencję pościgu... podwodnego! Miejmy nadzieję (choć ja raczej wątpię), że tym razem nie będzie naiwnych dialogów i przerysowania... Drugie info dotyczy z kolei gry DRIVER, której licencję wykupiły studia wytwórni Impact Pictures. Chłopaki szykują się do filmu osadzonego w tych realiach... Hmmm, może być ciekawe. Nowy "Tomb Raider" ma zaatakować już tego lata, a "Kierowca" dokładnie rok później. [myq]

■ W chwili gdy czytasz te słowa jest już dostępny na naszym rynku film "Bad Company". Doświadczony agent Hopkins uczy młodego łazika z Nowego Jorku (czarnoskory komik Chris Rock), jak oszukać mafię w Pradze (Amerykanow coś ostatnio ruszyła na kręcenie tom swoich filmów), obsłużyć nuklearną bombę i zamienić hip-hap na muzykę klasyczną. Hopkins zresztą sam powiedział, że zawsze chciał zagrać w szybkim, niespecjalnie złożonym kinie akcji i tak też właśnie się stało. Da edycji DVD dystrybutor obiecał wrzucić materiał z realizacji filmu, rozpisanie ujęć i zwiastuny. Można obejrzeć. [myq]

■ Konflikt z Irakiem dotknął też branżę filmową. Dotknął, i to naprawdę bardzo oczekiwanego tytułu! Start zdjęć do czwartej części "Mad Max" został wstrzymany, bowiem na filmowe plenery wybrano leżącą w pobliżu strefy potencjalnego konfliktu Namibię. Ekipę oktorów, statystów, mosę pojazdów i przenośnych konstrukcji zatrzymała wytwórnia, bojąc się o straty finansowe i dodatkowe koszty. Nic dziwnego, skoro budżet "MM: Fury Road" zamyka się w kwocie 104 milionów dolarów. [myq]

NEWS

■ Kolejne premiery DVD jakie czekają nas w przeciągu najbliższych tygodni to "Władcy Ognia" i "Droga do Zatracenia". W tym pierwszym Izabela Skorupko lata w helikopterze za wielkimi smokami, w drugim Tom Hanks lata ze swoim synem, ale po bankach i to na dodatek jeszcze wymachując pistoletem! Zdecydowanie polecam ten drugi film, bo niewątpliwie ma klimacik (Ameryka i czasy prohibicji), ciekawie nakreślone postacie (Hanks pracujący na zlecenie mafii i Jude Law, fotograf-morderca) oraz sprawnie pociągniętą fabułę. [myq]

■ W Stanach wyświetlany jest właśnie "The Hunted" - ciekawy thriller z Tommy Lee Jonesem i Benicio Del Toro (kala znany z "Traffic" czy "Przekrętu"). Ota wojskowy spec od zabijania (Del Tora) nie wytrzymuje psychicznie po jednej z akcji i wariując, zaszywa się w lesie, by mordować napotkanych turystów. FBI werbuje do pomocy weterana, który szkalił zbójcę (Jones). Zaczyna się polowanie. Zapowiada się ostre kino. Co ciekawe - już dość szczegółowa określona edycja DVD (planowaną na wrzesień 2003). Z jednego z wrzuconych reportaży będzie można odwiedzić się, jaki trening przeszli oktorzy i jak urazowe były dla nich wilki w leśnej scenerii. Niezłe. [myq]

Materiały do "Kącika DVD" udostępnili:





WROCŁAW

www.videodvd.pl





dystrybucja: TVP S.A.
reżyseria: David Mamet
występują: Gene Hackman, Danny De Vito, Delroy Lindo
dźwięk: Dolby Digital 5.1
gatunek: sensacja

SKOK / HEIST

Zaczyna się dobrze. Złożona akcja napadu na jubilera kończy się metą eksplozją i ogólnym sukcesem, nie licząc niefortunnego zdemaskowania starszego z rabusiów (Hackman). Szybka narracja, przemieszanie postaci, w miarę realistyczna konwencja. Później pojawia się pokrętny gangster, kryjący się za stanowiskiem producenta dużego koncernu mody (De Vito) i wymusza podjęcie drugiego rabunku, tym razem szwajcarskiego złota. Plan modyfikowany w trakcie akcji, podwójne gry, debilowaty kuzyn mafiosa - tak zaczęty skok nie wróży powodzenia... Muszę przyznać, że film pociągnięto sprawnie, nie jest zbyt nudno, ale właściwie scenariusz nie pokazuje niczego, czego nie widziałeś już w kinie. Gdyby nie znani aktorzy, byłaby z tego zwykła, drugorzędne produkcja. Dialogi momentami starają się być aztucznie zabawne ("będę cicho jak mrówka sikająca na wetę", "musisz być jak mrówka, która nawet nie myśli o sikaniu na watę!" - ratunku...), do tego Mamet (reżyser) przegiął trochę z akcjami typu "cwaniak przechytrza cwaniaka" i momentemi wypada to po prostu śmiesznie. Sama edycje DVD niestety jest bardzo uboga (minimum informacji o filmie), kolejny raz pokazując, ze TVP w roli wydawcy jakoś nia za bardzo się sprawdza. Średniak.□ [myq]

Dodatki: zwiastun, informacje o filmie i ekipie

6+



dystrybucja: Imperial
reżyseria: Steven Spielberg
występują: Tom Cruise, Mike Binder, Colin Farrell, Max von Sydow
dźwięk: Dolby Digital 5.1
gatunek: science-fiction

RAPORT MNIEJSZOŚCI / MINORITY REPORT

Spielberg w mniej spielbargowskim wydaniu? Jest trochę sekeu (aż jedna scena!), sporo przemocy, nie mniej efektownych, dynamicznych ujęć, e nawet wymiotujący koleżka w pełnym zbliżeniu (no, prawie...)! Jek sam słynny reżyser powiedział - chciał zrobić film bardziej rozrywkowy, z większym naciskiem na akcję, nieco inny od wcześniejszych dokonań... I faktycznie, udało mu się. Newet "wyrośnięty" Cruisa jakoś stonował swoją grę, dając się w końcu oglądać. Wprawdzie obcięto eporo znszeń z prozy Dicka, niemniej opowieść o świecie przyszłości, jasnowidzach przepowiadających kto i kiedy popełni morderstwo, e także funkcjonującej na tej bazie Agencji Prewencji, prezentuje się bardzo efektownie. Tak samo zresztą jek dwupłytowa edycje DVD neszpikowena ciekawymi dodatkemi. Polecam przenieść się ne chwilę do studia ILM, by obczaić jak zrobiono efektowny rajd wielką, futurystyczną autostradą, czy np. modele małych, wszędobylskich pajączków. Także sceny skoków z wyjścia przeciwpożarowego (kaskaderzy) warte są dokładniejszego prześledzenia. Do dodatków wrzucono newet zapowiedz gry na PS2 i Xboxa (że słabiutkiej to oddzielna bajka). Udany film, udane wydanie 2xDVD.□ [myq]

Dodatki (wersja dwupłytowa): dokument o pracy kaskaderów, zwiastuny kinowe, szeroki materiał o efektach specjalnych, komentarz twórców, raport o całej produkcji filmu, galeria fotosów, sceny rozpisane na obrazki, matenał o aktorach i twórcach, noty produkcyjne, zwiastun gry

8+



dystrybucja: Warner Bros. Poland
reżyseria: Rob Cohen
występują: Vin Diesel, Samuel L. Jackson, Asia Argento
dźwięk: Dolby Digital 5.1
gatunek: akcja

xXx

Vin Disel przedziera się przez amerykańskie kino akcji w całkiem niezłym tampie - od epizodu w "Szeregowiec Ryan", przez "Pitch Black", aż po główną rolę w widniejącym tu "xXx". Wprawdzie początkowo grał w zdecydowanie bardziej embitnych produkcjach, kierując eię obecnie w etronę "walę z bani, umrem wszystko i wlatr we włosach" (jakich włoasch?), aie przecież Amerykanie potrzebują inteligentnych bohaterów (szczególnie przy obecnym prazydencie)... Tak czy siak film ma kilke dynamicznych akcji, stawiając na sporty ekstremelne w wydaniu specjalnym (lot z mostu w lśniącej furze, motokros połączony ze strzelaniem do helikoptera, śmiganie przed lawiną, wychodzanie z samochodu przy pomocy spadochronu i takie tam). Oto bowiem tytułowy Xander Cage, koleżka zajmujący się sportem w wydaniu nielegalnym, zostaje szantażem zmuazony do infiltracji mafił ze wschodniej Europy. Zmusza go zresztą lekko "przypsłony" Samuel L. Jackson, pojawiający aię w filmie epizodycznie. Jak na mocne, szybkie kino przystało, edycję DVD również opracoweno "z pazurem". Znajdziesz więc 21 wyciętych scen (bez rewelacji), całkiem ciekawe reportaże z planu czy komentarz rażysera objaśniający (jakże zewłą) ścieżkę scenanusza. Ostra muza, malownicze zdjęcie (szczególnie Pragi), więc i cała produkcja w sumie udana... Jeśli ktoś lubi komiksowe, naiwne historie.□ [myq]

Dodatki: sceny niewykorzystane, 3 zwiastuny, komentarz reżysera, 2 filmy dokumentalne, 6 reportazy, filmografie aktorów i twórców

7



NEWS

■ Zaplonowana juz edycję DVD drugiego "Cube", zatytułowanega "Hyper Cube", który wyświetlony jest obecnie w USA. Za reżyserię wziął się polski operator, pan Sekuła, i wyszła mu to... średnio. W sumie to chyba nie jego wina, bo po prostu scenariusz był średni, bez świeżości i pomysłu "jedynki". Tym razem nakreślono bardziej stronę fabularną (tajemniczy super-haker i wojsko wa karparacja), psychalogiczne portrety postaci spychając na drugi plan. Wśród dodatków ma byc komentarz Polaka, a także komputerowo opracowany schemat HyperCube'a. [myq]

■ I znowu trochę o trzecim "Terminatorze". Chcesz wiedzieć jak wygląda scena teleportacji Arnolda w nasze czasy? Koleżka znowu ląduje nago w towarzystwie wyładowań elektrycznych, tym razem na tyłach klubu go-go. Wchodzi, oczywiście rozwalając bramkarzy, a tam... nic dla Pań, czyli tonczą faceci. Ech! Czy ten film to komedia, czy poważna akcja s-f, bo cos mi się wydaje, że się komuś pomieszały konwencje. Scena, w której Schwarzenegger mówi o babce-terminatorze "She will be back" też naprowadza mnie na tory, że "Rise of the Machines" miejscami kopiuje genialną "dwójkę" w jakis dziwny, komercyjno-kiczowaty sposób. Dbym się mylił!

■ Tymczasem u nas juz niebawem pojawią się dwie, skrajnie rożne, choc głośne pozycje. Mówię tu o skromnym, niskabudżetowym filmie "Edi" oraz wielkiej produkcji "Zemsta". Jak ktoś chce mieć w domu kolejną lekturę, tym razem na DVD, to proszę bardzo. Ja z tego zestawu wybieram płytkę z obrazem Trzaskalskiego. [myq]

■ Dość zaskakujące newsy odnośnie najnowszej odsłony "Batmana". Otóż PODOBNO postanowiona zerwać z niechlubną, kiczowatą tradycją tej serii i tym razem za reżyserię weźmie się Christopher Nolan (twórca świetnego "Memento" i niezłej "Bezsenności"). PODOBNO rozważa się kandydaturę Guya Pearce'a w roli tytułowego, zamaskowanego jegomościa. Gdyby te plotki się potwierdziły, mogłoby być ciekawie. [myq]

■ No koniec kilka ekspresowych informacji z gatunku "nie"... Nie będzie zwiastuna "Powrotu Króla" na edycji DVD "Dwóch Wież". Szkoda... Nie będzie czwartej części "Szklanej Pułapki", chyba że ktoś przekona Williso, żeby się jednak nie wycofywał... "Tears of the Sun" (ze wspomnianym łysawym Bruce'em) nie spełnił wielkich oczekiwań Amerykanów, okazując się średnim filmem akcji... Nikt nie powstrzymał twórców serii "Scary Movie" i kręcą trzecią część "Epizod I - Lord of the Blooms". Uff! [myq]

Pila

KĄCIK GBA 21

GAME BOY ADVANCE
PIGUŁA 'NIUSÓW'

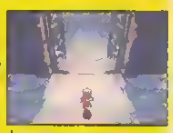


Pramawonka e-Readera ciąg dalszy NINTENDO wypuściła w USA kosztującą niespełna 100USD karciankę/planszówkę "Mario Party-e". Nie byłaby w tym nic szczególnego, gdyby nie fakt, iż niektóre z kart zawierają proste mini-gierki, które skanuje się w określonych zasadami gry momentach zabawy. Europejczycy mogą tylko pomarzyć... lub sprowadzić zestaw na własną rękę. [KILu]

W wywiadzie przeprowadzonym przez duńskich dziennikarzy gościący w Europie, Shigeru Miyamoto i Eiji Aonuma potwierdzili, że prace nad zupełnie nową ZELDĄ na GBA trwają od dawna. Na temat samej gry nie powiedziano nic konkretnego, wiadomo jedynie, iż tworzy ją pracujący pod czujnym okiem japońskiego EAD - CAPCOM, odpowiedzialny za port ZELDA: A LINK TO THE PAST i dwie poprzednie części serii, wydane na GBC. Jest wielce prawdopodobne, iż gra zostanie zaprezentowana na zbliżających się targach E3. [KILu]



Garsc informacji na temat jednego z ostatnich projektów NINTENDO, WARIOWARE, INC. MEGAMICROGAMES. Bohaterem gry jest przebiegły Wario, developer i wydawca w jednej osobie, zamierzający zbić fortunę na zasypaniu rynku serią gier komputerowych, będących w istocie przeróbkami bądź wręcz chamskimi zrzynkami z innych, znanych tytułów. WARIOWARE zawierać będzie ponad 25 mini-gier (200 mikro-gier) podzielonych na gatunki, uzależnione od postaci, którą aktualnie gramy - od strzelanek w rodzaju SPACE INVAGERS, przez polegające na mashowaniu mini-olimpiady i wymagające idealnego wyczucia chwili tenis i bejsbol, po klony F-ZERO czy DUCK HUNT. Gra przepełniana będzie matywami z hitów NINTENDO, jak MARIO PAINT, DR MARIO, METROID i wielu innych. Nowe menu utrzymano w odpowiednich klimatach, nawiązuje ono bowiem do... DRAGON WARRIOR, gdzie punkty HP i MP określają ilość zaliczonych zadań. Premiera w Japonii już 21 marca (USA - maj), tymczasem mieszkańcy tego pięknego kraju już teraz mogą udać się do najbliższej "gralni", celem zrzucenia do pamięci GBA jednej z dostępnych w WARIOWARE mini-gierek - całkowicie za darmo. [KILu]



Hideo Kojima, twórca serii METAL GEAR, firmuje swoim nazwiskiem najnowsze dzieła KONAMI, czyli BOKTAI (wcześniej BOKURA NO TAIYOU). Gra opowiadać będzie o losach młodzieńca imieniem Django, który wyrusza w świat z zamiarem unicestwienia zagrażających mu wampirów. Nic szczególnego? Może i tak, ale pokażcie mi inną grę, w której znaczenie ma to, czy gramy w dzień, czy w nocy. Cart wyposażony będzie w czujnik światła i czym dłużej wystawimy go na działanie promieni słonecznych, tym większą mocą dysponować będzie nasz bohater. Japońska premiera planowana jest na lato 2003, a jaka że w projekcie macza palce KONAMI of America, wielce prawdopodobne jest, że ten jakże oryginalny produkt trafi i do nas. [KILu]



Będące w posiadaniu licencji wykupionej od 'Cartoon Network' MAJESCO już w lipcu wyda wyścigi w stylu MARIO KART. W grze znajdzie się 12 postaci znanych z najsłynniejszych kreskówek stacji, takich jak Krowa i Kurczak, Owca w Mieście czy Johny Brava. Do motywów z seriali nawiązywać będzie także każda z 18 tras, bonusy i oczywiście muzyka. Przygotowaniem CARTOON NETWORK RACING zajmuje się OC STUDIOS. [KILu]



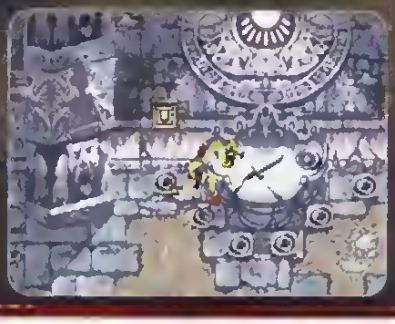
CAPCOM udostępniła pierwsze materiały z ONIMUSHA TACTICS. Gra łączyć będzie elementy fabuły dwóch poprzednich części z systemem znanym z FINAL FANTASY TACTICS czy TACTICS OGRE, wszystko to w realiach znanych z doskonałej, residentopodobnej przygodówki z PS2/Xb. Przyczyną zamieszania jak zwykle jest zmartwychwstały Nobunaga, który wraz z armią demonów zamierza podbić Japonię. Na drodze staje mu Onimaru, młody wojownik z klanu Ogre. Postacie w grze podzielone będą na klasy, a każdy z naszych herosów dysponować będzie charakterystycznymi dla siebie umiejętnościami, zwiększanymi przez kamienie Genma czy wchłaniane dusze pokonanych przeciwników. Gra ukaże się w Japonii już w kwietniu. [KILu]

LARA CROFT TOMB RAIDER
The Prophecy



Lara żyje! Ale co to za życie...

TOMB RAIDER: THE PROPHECY nie jest pierwszą próbą przeniesienia przygód nieco już zmęczonej Pani Archeolog na ekrany kieszonsolek. Dwa poprzednie gry, wydane na GBC przez THQ i ACTIVISION, zebrały dość pochlebne recenzje, CORE postanowiło jednak spróbować czegoś nowego, w wyniku czego tym razem zamiast platformówki otrzymaliśmy grę przygodową, która wg zapewnień twórców posiada większość atutów trójwymiarowego pierwowzoru. Jak to się ma w praktyce? Biorąc pod uwagę dotychczas wydane na GBA gry, TR: THE PROPHECY rzeczywiście jest czymś nowym. Do czynienia mamy bowiem z przygodówką akcji, co może jest stwierdzeniem nieco na wyrost, gdyż rozgrywkę da się opisać w [illegible] po labiryntach w poszukiwaniu kolejnych przejść, dźwigni i przedmiotów, przeplatana jest elementami zręcznościowymi w postaci walk z przeciwnikami, skakania po platformach czy czasówek. Dwuwymiarowa, dość szczegółowa, choć w gruncie rzeczy nie zaskakująca niczym grafika, a raczej sam sposób przedstawienia akcji sprawia, że czasem trudno określić perspektywę i ustalić, na jakim poziomie znajduje się platforma, na którą zamierzamy wskoczyć. Nie jest to jednak zjawisko częste, znacznie bardziej doskwiera wdzierająca się po przejściu kilku leveli monotonia. Gra się... fajnie, bez specjalnego zacięcia, brakuje elementu zaskoczenia, które towarzyszyło serii od zawsze. Mimo to coś sprawia, że gramy dalej, przechodzimy level za levelem przymykając oko na ograniczenia - i o to chyba chodzi. Jest dobrze, jednak mogło być znacznie lepiej. [KILu]



GAME BOY ADVANCE **WERDYKT** UBI SOFT PRZYGODOWA

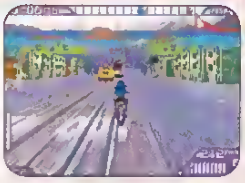
6 6 6

nie jest wtórna, anim Lary | prosta i liniowa

6+

PERYFERIA: 1 GRACZ

MOTORACER ADVANCE
Jednoślady Advance



Jedną z pierwszych gier, jakie uruchomiłem na swojej Amidze dekadę temu były wyścigi motocykli wyprodukowane przez PSYGNOSIS - "Prime Mover". Gra była niezwykle dynamiczna, i mimo iż taki Lotus bił ją na głowę, nie człowieku, który wcześniej miał do czynienia wyłącznie z klonami A2600 czy Pegasusem wywołała ogromne wrażenie. Dlaczego o tym piszę? MOTORACER ADVANCE przywodzi mi na myśl te wszystkie 8- i 16-bitowe wyścigi: może ze względu na podobny sposób generowania grafiki: czy też dzięki podobnej dynamice i niezwykłemu uczuciu prędkości. W przeciwieństwie do wspomnianych klasyków MRA jest o niebo bardziej rozbudowany. Gra łączy w sobie trzy rodzaje wyścigów - motocross, czyli rajdy po pełnych wzniesień i pułapek bezdrożach, wyścigi ultraszybkich "ścigaczy", czyli GP oraz odbywający się w ruchu ulicznym wielkich miast Traffic, będący połączeniem w/w. Kwintesencją zabawy jest Progression Mode, składający się z szeregu zarówno pojedynczych, jak i połączonych w serie przejazdów w każdym z dostępnych trybów. Zdobywamy tu motocykle i trasy, odkrywamy nowe tryby i sztuczki (np. Quick Start) pomagające w zajęciu pierwszego miejsca. Mocną stroną gry jest grafika, która nie szokuje może ilością efektów, jest jednak ostra i niezwykle płynna, w dodatku otoczenie rysuje się kilkaset metrów przed nami - rewelacja! Niczego dobrego nie da się natomiast powiedzieć o zawodzącej niekiedy detekcji kolizji, co jest normą w przypadku tego typu gier. MOTORACER ADVANCE to z pewnością jeden z (naj)lepszych advance'owych racerów, wyróżniający się dynamiką i ciekawie rozwiązanym systemem wyścigów. Idealna alternatywa dla nieco infantylnego MARIO KART, czy starających się na siłę naśladować rzeczywistość rajdów. [kilu]



GAME BOY ADVANCE **WERDYKT** UBI SOFT WYŚCIGI

8 7 8

tryb Progression | kolizje, AI

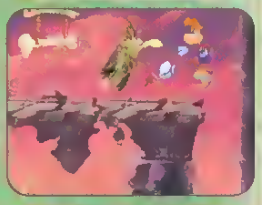
8-

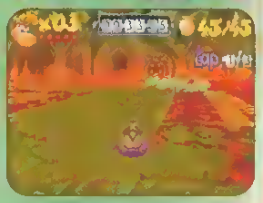
PERYFERIA: 1-4 GRACZY (MULTICARTRIDGE)

RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC

Powrót do korzeni







Stworzony przez UBI SOFT RAYMAN był jedną z pierwszych gier na raczkującą wówczas PlayStation SONY potrzebowało gry demonstrującej możliwości nowej platformy i pokazującej że to, co oferowały konsole 16-bitowe i PC da się zrobić lepiej RAYMAN idealnie spełniał te kryteria należał do bardzo popularnego w tamtym okresie gatunku platformerów 2D spośród których wyróżniał się grywalnością wyśrubowanym poziomem trudności a nade wszystko śliczną ręcznie rysowaną grafiką - do dziś trudno wskazać ładniejszą platformówkę Niestety, rozwój techniki doprowadził do naturalnej śmierci tego jakże lubianego gatunku i nawet tak typowe dla niego gry jak GEX EARTHWORM JIM czy ODDWORLD z biegiem lat przeszły w pełne 3D (niby bezboleśnie ale) Gdyby nie GBA podobnie stałoby się z RAYMANem ktoś mądry uznał jednak że kontynuacja tak popularnej serii powinna trafić na Advance a a ze możliwości tej konsolki nie pozwolily na zastosowanie grafiki 3D postanowiono wrócić do korzeni Gra wyraźnie nawiązuje do części pierwszej zarówno graficznie jak i pod względem rozgrywki Nie brakuje mini-gierek, lecz także "klasyczne" levele urozmaicone są atrakcjami w rodzaju jazdy na biegającej rakiecie lotu na beczce z prochem czy walk z bossami za pokonanie których otrzymujemy nowe zdolności Zebrane lumy pozwalają natomiast na ściągnięcie z Cube'a dodatkowych map których niestety nie da się zapisać na carcie - sytuację ratuje opcja pozwalająca na uśpienie konsolki Gra posiada też tryb Multiplayer z kilkoma prostymi mini-grami co ważne część z nich wymaga tylko jednego carta Reasumując, dostajemy kolejną platformówkę - bardzo dobrą lecz nie wyróżniającą się z czołówki niczym szczególnym Lubisz RAYMANa łykaj w ciemno Na koniec warto wspomnieć o trybie który znaleźć można w GaCkowej wersji gry osoba grająca na "kostce" kieruje w nim pojazdem poruszającym się po trasie, której kształt zależy od ułożenia klocków w specjalnej wersji TETRISa, uruchomionej na GameBoyu Do uruchomienia tego trybu wersja na GBA jest zbędna.□ [kilu]





GAME BOY ADVANCE WERDYKT
UBI SOFT PLATFORMER
9 8 8
8
współpraca z NGC
kolejny platformer
PERYFERIA: 1-4 GRACZY (SINGLECARTRIDGE)

GAME BOY ADVANCE
PIGUŁA 'NIUSOW'

Oddział UBI SOFTu z siedzibą w Montreolu, odpowiedzialny m.in. za SPLINTER CELL, zamierza przywrócić do życia legendę, znany chyba każdemu gigahit z lat 80., pt. PRINCE OF PERSIA. Gra powstaje przy współudziale Jordana Mechnera, twórcy pierwowzoru, nie będzie to jednak remake, raczej pełnoprawny sequel Akcja POP: THE SANDS OF TIME, związana z zagrażającymi światu tytułowymi Piaskami Czasu toczyć się będzie w tajemniczych wnętrzach perskiego pałacu Maharadżah. Ambicją autorów jest tchnąć powiew świeżości do gatunku action-adventure, ciężka jednak powiedzieć cokolwiek konkretnego, gdyż nie są dostępne żadne materiały z gry Premiera planowana jest na koniec 2003 roku [KILu]



Europejski developer KARMA STUDIOS przygotowuje grę RAOIUM, pierwszą advance'ową strzelaninę Third Person Perspective Produkt halenderskiego teamu zawierać będzie 4 rozległe światy (laboratorium, podziemia, miasta, biurowiec) podzielone na 16 przeplatanych potyczkami z bossami leveli Gra korzysta z przygotowanego z myślą o procesorach low-end engine'u i wg zapewnień twórców pojawi się też na GP32 oraz systemach PocketPC, będzie też wersja dla podbijających własnie rynek telefonów komórkowych nowej generacji Na GBA, RAOIUM pojawi się na Wielkanoc za sprawą TELEGAMES [KILu]



Odpowiedzialne za DOOM II i DUKE NUKEM ADVANCE, australijskie studio TORUS opracowało voxelowy engine, korzystający z techniki polegającej na generowaniu środowiska złożonego nie z trójwymiarowej siatki, lecz płaskiej bitmapy, w której każdy ze składających się nań pikseli opisany jest dodatkową wartością wysokości Ta pozwalająca na generowanie rozległych scenerii 3D metoda, swego czasu dość popularna na PC (Comanche, Outcast) nie zdobyła popularności w przypadku konsol, a próby zastosowania jej w grach na GBA kończyły się fiaskiem (SMUGGLER'S RUN) Szanse, by to zmienić, ma MOTO-X, wyścigi offroad Szczegóły dotyczące tego projektu zostaną opublikowane, gdy tylko znajdzie się wydawca [KILu]



Wiele miesięcy temu włoski developer RAYLIGHT STUDIOS zaprezentował materiały dotyczące nowego, niezwykłego jak na możliwości GBA silnika Blue Roses Jedno z demek pokazywało futurystyczny pojazd sunący po wijącej się jak serpentyna trasie, przywodzące na myśl WIPEOUTa Wygląda na to, że prezentacja możliwości engine'u to nie jedyny cel przedsięwzięcia - firma nieprzerwanie pracuje nad swym dziełem, które w chwili obecnej bez zbytniej przesady można nazwać WIPEOUTem na GBA Podobny styl grafiki, sterowanie z możliwością używania air-brake'ów, power-upy, widok z kabiny i zza pojazdu brakuje tylko AI przeciwników, ale i to wkrótce zostanie dodane Niestety wciąż nie wiadomo, czy AIR RACE kiedykolwiek zostanie wydany jako gra [KILu]

GT3 ADVANCE PRO CONCEPT RACING

GT Advance deluxe

GBA jest dziwną konsolą - zamiast produkcji typowych dla takiej platformy, a więc prostych strzelanek czy gier logicznych, dominują na nim (oprócz platformówek) ambitne, wydawałoby się nie pasujące do wizerunku konsolki tytuły. Na tle innych gatunków wyjątkowym zróżnicowaniem mogą pochwalić się samochodówki - mamy tu chyba wszystko, od wyścigów ciężarówek i motocykli, przez arcade'owe, futurystyczne zręcznościówki, rajdy, pościgi (DRIVER), po wyścigi szosowe aspirujące do miana symulatora. Opisywana gra dotychczas dostępna była wyłącznie w Japonii, gdzie wydano ją blisko rok temu (!) pod nazwą Advance GT2. W Europie w międzyczasie ukazał się (opisywany już przez nas) GT ADV. 2: RALLY RACING, stąd batalogan w numeracji. Do czynienia mamy z bezpośrednią kontynuacją jednej z pierwszych gier na GBA. Zabawa polega na przejechaniu serii coraz trudniejszych wyścigów podzielonych na cztery (plus ukryta) klasy, z których z początku dostępne jest tylko jedna, najwolniejsza. Nowością są "licencje", czyli rozpoczynające każdą z klas odcinki, które przejechać musimy w określonym czasie. System jazdy wyjęto żywcem z oryginału, zgodnie z zasadą "po co ulepszać dobre?", może za wyjątkiem kolizji, które tym razem nie powodują aż takiego wytracania prędkości. Podobnie rzecz ma się z grafiką (zmienna pogoda i pory doby; tylko gdzie są wzmocnienia?), poprawiło się za to menu, teraz bardziej przejrzyste, czytelniejsze. Tym razem nie zapomniano o opcji Save. Ostatnią z nowości jest tryb Drift, czyli przejazd po zakręconej jak serpentyna trasie, którego celem jest łączenie kolejnych poślizgów kontrolowanych w jak najdłuższe combo. GT ADVANCE 3 ciężko nazwać pełnoprawnym sequelem, to raczej dodatek, wersja deluxe świetnej, choć starej gry. Czy tego właśnie oczekujesz?□ [kilu]







GAME BOY ADVANCE WERDYKT
THQ WYŚCIGI
6 6 7
7-
system jazdy
wtórność
PERYFERIA: 1-2 GRACZY (MULTICARTRIDGE)

LISTY - odpowiedzi na powtarzające się pytania

Czy GBA można podłączyć do prądu za pomocą jakiegoś kabla?

Odp.: Oczywiście, choć 'kabel' to niezbyt precyzyjne określenie Zestaw taki kosztuje od ok. 20 do blisko 100 zł (zależnie od jakości i pojemności akumulatorka), składa się z zasilacza sieciowego oraz umieszczanego w komorze na baterie akumulatora, do którego owy zasilacz podłączamy W przypadku GBA SP zasilacz znajduje się w zestawie z konsolą

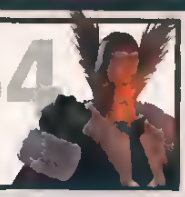
"Pisaliście że POKEMON ukaże się dopiero w lipcu, tymczasem widziałem już w Necie info o angielskiej wersji." Pati

Na początku marca, na siedem dni przed amerykańską premierą gry pojawił się w Sieci dump anglojęzycznej wersji POKEMON SAPPHIRE W chwili obecnej, ze względu na zastosowane rozwiązania nie do się ga poprawnie uruchamić ani na emulatorze, ani na kartach flash Przyczyną jest użyty w corcie RTC chip, czyli zegar Europejska premiera dopiero za kilka miesięcy, warta więc pamyślec o ściągnięciu gry z USA - tylko uważaj na podróbki! [kilu]

Piła



Kącik BIJATYK 54



Janek Wiśniewski padł, CZTERY:)!!!
Witam ponownie. "Kącik.." wypchany po brzegi, aż strach pomyśleć, co się będzie działo za miesiąc! Oj... Będzie potężne starcie, uderzą na raz aż trzy prawdziwie POTĘŻNE tytuły. Już zaatakowała VIRTUA FIGHTER 4: EVOLUTION na PS2, następny będzie bardzo wyczekiwany, mogący sporo namieszać na rynku TAO FENG: FIST OF THE LOTUS (Xbox, 18.03), a na koniec wszystkich dobije SOUL CALIBUR 2 (GameCube, PS2, Xbox; 27.03). Marzec starciem tytanów! A tymczasem... bijatyki 2D wystartowały w "Kąciku..." pełną parą, co pewnie zadowoli ich fanów. A będzie tego jeszcze więcej - niedługo ruszamy na całego z GGXX. Miłej lektury! [kali]

kontakt - e-mail: kali@psxextreme.pl, Listy - adres Redakcji wraz z dopiskiem "Kącik bijatyk", tel 0501 391 911.

CAPCOM VS SNK 2

No proszę, proszę!!! Co za odzew!!! I w dodatku wyśmienity poziom! Materiały, które podesłał Bart oczywiście Goldenboy, nie sposób pomieścić w jednym numerze "Kącika..." ale nic się nie zmarnuje, najwyżej zostanie opublikowane w kolejnych miesiącach. Autor zostaje nagrodzony joypadem. Praca na naprawdę wysokim poziomie - z tego powodu umieszczam też nowe oznaczenia do bijatyk 2D, które w niektórych momentach są niezbędne do dobrego przekazu. Zwróćcie więc uwagę na legendę.

LEGENDA:
j. - jumping (podczas skoku) - zamiast gp+MK będzie j.MK
s. - standing (podczas stania w miejscu - neutral)
c. - crouching (podczas kucania). Zamiast d+MK będzie c.MK
af c. - offensive crouch = dp
def c. - defensive crouch = dt
XX - cancel. Przykładowo c.MK XX qcf+P=c.MK, qcf+P
CC - Custom Combo (A-groove) HP+HK
OTG (off the ground) - dotyczy rzutów wykonywanych na leżących postaciach

RYU
suplement do opisu postaci w zeszłym numerze.

Shoryuken: wszystko się zgadza, jeśli nie trafisz (lub ktoś zablokuje), ale wyłącznie wersją silniejszą niż z LP przeciwnik ma gwarant na wszystko. Jednak jak trafisz wersją z LP to masz gwarant na CC (przeciwnik skacze, p,d,dp+LP, HP+HK, c.HP i dalej jak nam się podoba). Jest jeszcze coś: wersja z HP ma większy priorytet, niż niektóre super combosy.

qcb+K. można w powietrzu, ale można też z ziemi w powietrze (tzw. fly up Hurricane Kick), komenda wygląda tak qcb,g+K (w zależności, gdzie chcemy lecieć - może być też gp lub gt. Wersja z gp leci przez całkiem niezły kawałek planszy). Kazda postac mająca ten cios (z wyłączeniem Sakury) + Dan może go wykonywać w ten sposób. Gdy trafimy kogoś stojącego na ziemi wersją z powietrza (jest to trochę trudne), również mamy gwarant na CC.

p+MK: w opisie wspomniano tylko o jednym overheadzie (i to najgorszym), podczas gdy są aż trzy. Hop kick jest jednym z lepszych, gdyż przeskakuje nad atakami na low (ale niektóre go trafiają... Ion), ale za to nie trafia niektórych kucających postaci :(

p+HP: jak na overheada ten cios ma dość wysoki priorytet i jest w miarę użyteczny. p+HP (zablokowane lub trafione) Shoryukenem. Jeśli zaatakują, mamy Couter Hit. Można też zrobić jakieś super combo, jeśli zaatakują na 90% wyłapią.

Jak grać:
Po pierwsze, wybierając go zawsze jako ratio 1 lub 2, więcej się nie opłaca, bo nawet jako 1 Ryu może zadać duży damage, resztę punktów trzeba zachować, aby kogoś naprawdę mocno. Mam nadzieję, że każdy zna podstawowe combo Ryu (j.HK, c.MK XX Hadouken). Nakuzywać!!!
Jest jeszcze jedno, ale przydatne tylko w A-groove:
c.LP, c.LP, CC (HP+HK), c.MK.
Link combo w custom, kto by pomyślał. Każda postać, której c.LP, c.LP, c.MK otwiera combo, może to zrobić, wystarczy po prostu po drugim LP wcisnąć HP+HK, a po aktywacji dokończyć combo przez c.MK i jechać z customem.

Poza tym: ktoś na Ciebie skacze??? Od powiedz: Shoryuken (jeśli grasz w A-groove masz gwarant na CC), Shin Shoryuken (a nie Super Shoryuken) lub HK z dobrego dystansu. Jak Ci się nudzi albo jesteś pewien, że trafisz, fly-up qcb+K.

Przeciwnik nadużywa rolla: rzuć go (podczas rolla), qcb x2+K jeśli zdąży zablokować supera to i tak nie wie, w którą stronę blokować (bo kilka razy zmieniał strony podczas blokowania), więc c.LK lub c.MK i combo.

Przeciwnik cały czas blokuje lub kuca overheadem go (gdy kuca), a później jakiś zawity string do wyblokowania np.
1. c.MP, c.MK, p+MK, c.MK XX special lub super
2. c.LK, c.LP, skaczemy do przodu (najlepiej low jump) i nic nie robimy, lądujemy, rzut lub c.MK, Shin Shoryuken lub qcf x2+P gdy nie mamy lv 3.
Jest tego tyle, że na pewno sami coś zmontujecie.

Spotykamy przeciwnika w powietrzu na walki w powietrzu najlepsze jest j.LK lub j.HK, albo j.qcb+K.

Walka na ziemi: s.HP ma przeciętny priorytet i do tego jest cancelowalne. Akcja typu HP XX lv 1 qcf x2+P zabiera sporo energii (nie ma po co marnować trzech levelli) i nie da się jej przerwać, gdy ktoś zablokuje. Poza tym daje spary guard damage. W S-groove podczas critica (gdy energia się świeci) mamy darmowe supery, więc chyba nie muszę mówić, jak można nadużywać tej akcji (podbiegamy HP XX qcf x2+P i tak w nieskończoność). W groovach z biegiem (SNK) podbiegamy c.LP, podbiegamy c.LP, podbiegamy, przeciwnik chce nam coś wbudować, super combo!!!

Z powietrza: j.HP i HK mają świetny priorytet, ale kolega nie wspomniał o j.MK, które jest 100 razy lepsze bo można nim cross-up'ować.
Hp cross-up MK, c.LK, c.LP, HP XX qcf x2+LP i przeciwnik nie ma już połowy guard metera. Cross-up MK (zablokowane i przeciwnik kuca by zablokować resztę), LP (nie trafia), rzut. Combosy po crossup-MK zaczynamy od c.LK.

Inne rzeczy: Błędy - nie jestem do końca pewien, bo nie gram Ryu, a poza tym padła moja PS2, ale s.HK z bliska nie jest cancelowalny, a po d+HK nie można włożyć qcb x2+K. LP XX Shin Shoryuken, co to za combo? Może i wchodzi, ale jest w ogóle niepraktyczne, po pierwsze, trzeba je robić strasznie szybko, po drugie LP idzie na high, zdecydowanie lepszy jest c.MK XX Shin Shoryuken.

BENIMARU:
C-groove:
(w rogu) c.HK, qcfx2+MP, p,d,dp+LP - qcfx2+LP

A-groove:
hcb, p+HP (lub cokolwiek, co wywraca na ziemię np. c.HK) CC, [OTG hcf, p+HP]x3, OTG hcb x2+P (tylko Dan i Rolenta) - glitch, można go zrobić każdą postacią z rzutem specjalnym, oraz Maki, Yun (punch throw), Hibiki i Chang (kick throw).

(na blok) CC, hcb+HK - powtarzamy cały czas dopóki nasz pasek CC prawie się wyczerpie, qcf x2+P (niezły damage i czasem guard break).

KYO:
C-groove:
qcfx2+MP XX qcf+HK, HK, hcb+HP - po qcf+HK, HK przeciwnik musi wleciec do rogu.

A-groove:
(na blok) p,d,dp+HP xN, guard break, ... creditz to Gunter

IORI:
A-groove:
HKx4, qcb+HP, c.HK x2, [hcb+HK, HP]x2 XX qcf, hcb+P

(na blok) p,d,dp+HP xN, guard break, ... creditz to Gunter

DAN:
A-groove:
(anti air) Ping pong combo: p,d,dp+P XX roll do końca czasu qcf x2+P (creditz to Gunter).

TURNIEJ! TURNIEJ! TURNIEJ!!!

Ostatnimi czasy bardzo cicho w naszym kraju, jeżeli chodzi o jakiekolwiek turnieje w bijatyki. Z pewnością wielu z Was ucieszy informacja, że już 04.04.2003 r. odbędzie się turniej TEKKEN 4 w Przeworsku (30 km od Rzeszowa)!!! Imprezę patronuje burmistrz miasta, a nagrodą za pierwsze miejsce będzie PlayStation 2, za drugie miejsce przewidywany jest PS One, albo GameBoy Advance. Turniej odbędzie się w klubie "Iluzja" ul. Bernardyńska 1, walki będą transmitowane na wielkim ekranie (rzutnik). Za wpisowe w wys. 7 zł każdy Gracz otrzymuje identyfikator oraz piwo. System rozgrywek (uwaga, w każdej fazie włączony jest czas = 60 sekund):

I RUNDA: grupy po 10 osób, rozgrywki "każdy z każdym", 2 rundy. Z każdej grupy wychodzą 2 lub 4 osoby, w zależności od ilości startujących.

II RUNDA: play offs = pojedynki najpierw do 2 wygranych walk, w późniejszej fazie do 3 wygranych walk.

FINAŁ: do dwóch wygranych walk, ustawiane 5 rund.

Impreza rozpocznie się prawdopodobnie o 16:30. Wszelkie informacje oraz zapisy pod numerami: (0-16) 648 52 00 oraz 0693 613 815.

TELEXTREME

Oto nowe pytanie konkursowe:

CAPOEIRA W 2D. PODAJ TYTUŁ BIJATYKI 2D, W KTÓREJ MOŻNA GRAĆ POSTACIĄ UŻYWAJĄCĄ STYLU CAPOEIRA, A TAKŻE IMIĘ TEJ POSTACI.

Zasady takie jak zwykle. Liczą się tylko odpowiedzi podawane w trakcie rozmowy telefonicznej, SMS-y nie są brane pod uwagę. Wygrywają trzy pierwsze osoby, które podadzą prawidłową odpowiedź. Nagrodami są joypady. Odpowiedzi można udzielać dnia 26.03.2003 r. pod numerem 0501 391 911 - od godziny 21:00. TIP: czas = zegar w TV4 w serwisie informacyjnym "Flesz". Wcześniej telefon jest wyłączony, albo nie odbieram, telefon zostaje też wyłączony po rozwiązaniu konkursu.

Odpowiedź na pytanie z TE#67: Cloudem można grać oczywiście w EHRGEIZ. Prawidłowo na to pytanie odpowiedzieli: Krzysiek Kacprzak, Dominik Furtak, Jarosław Kłosowski.

VIRTUA FIGHTER 4: EVOLUTION
JUŻ JEST!





Gra pojawiła się w Japonii i w związku z tą okazją znany producent akcesoriów, firma Hori, zapowiedział, że wypuści na rynek w dniu premiery gry (13.03.2003 r.) akcesoria z nią związane - dokładnie to dwa arcade sticki (czerwony i niebieski) oraz specjalny Memory Card z podobizną Akiry (wraz z innymi naklejkami z postaciami z gry). Arcade Stick ma kosztować około 33$, Memarka - 23$. Jeżeli zastanawialiście się nad kupnem i wybarem arcade sticka, śmiało inwestujcie w te produkty. Arcade sticki firmy Hori są wysokiej klasy i cieszą się wielką popularnością, wymieniane jako jedne z najlepszych (obok starego, klasycznego AS od HAMCO - szarego z żółtymi przyciskami). Akcesoria są przeznaczone na razie na rynek japoński, ale istnieje możliwość zamówienia ich za pomocą Internetu.

VIRTUA FIGHTER 4
SPARRING PARTNER

Oto pierwsze osoby z listy koniaktów VF4. Jeżeli chcesz zamieścić swoje ogłoszenie, podsyłajcie wg podanego schematu: nick/nazwisko, postacie, kontakt (e-mail, telefon - nie zapominajcie o numerach kierunkowych), ewentualne informacje.

Nick: Amer (from "Braterski Team SC")
Postacie: Akira, Wolf, Pai
Mail: amerek@free.polbox.pl
Tel. 505 022 376
Info: Nawiąże kontakt z wymiataczami w VF4 w celu wymiany doświadczeń.

Nick: Tomasz Wypych
Postacie: Shun, Aoi
Tel. 0505 450 483 lub 7671982
Info: w ostateczności szarpnę w TK3, TTT (tylko woj. olsztyńskie)

Piła



Witam, tym razem na tapecie jedna z moich ulubionych postaci – Gen Fu.

[mutti]salw@polbox.com

DEAD OR ALIVE 3

GEN FU

Dziadek stosuja wewnętrzny styl Kung-Fu, spokrewniony z prezentowanym przez Akirę w VF. Zadaje więc miazdżące uderzenia z bara, jak rownież kankretne "łokcie" - jednak arsenał Gen Fu jest znacznie bogatszy. Jego ciosy są szybkie i bolesne, a do tego Dziad dosłownie masakruje po rzutach - pozwalają one na wyjątkowo bolesne kontynuacje. Ma też do dyspozycji świetne juggle startery, jedne z najlepszych ciosow z sidestepem, jak rowniez zbicia (pory), po których także ma gwarantowane kantynuacje. Musi być oczywiście haczyk - atak. Dziad atakuje głownie na mid, nawet w seriach. Nie jest to duzy minus, ale lepiej używac pojedynczych technik. Drugi feler tego dziada z Akirą – prawie nie posiada atakow horyzontalnych, więc jest bardzo podatny na kontry z sidestepu. Ma też opoznienia jak każdy, do tego brak ciosow LS. Jednak ce do jednego nie ma wątpliwości- combosy Gen Fu przeważnie biorą od 90 wzwyz, więc ze zwyczaj wystarczą mu trzy dobre akcje i runda jest nasza. A więc do roboty.

SERIE:

P,P,P - H,H,M (WH, TC)
P,P,d+K - H,H,L (CR, LTC)
P,P,d+P - H,H,L (CR, LTC)

Niewielki wybór, ale zwykły poach to podstawa z bliska. Jeśli zablokowałeś cos AC lub przerywasz atak przeciwnika, to warto wykonac P,P i rzut (lub np. CR ciosem high g/p+P, lub d/t+P+K). Druga seria daje CR, a na CH posyła na ziemię. Trzecia kończy się niską pięścią (zobacz d/t+P - ciosy na low).

t+P,P - M (UC), M (UC, WH)
t+P,p+P,P - M, M, M (UC, WH)
P+K,P,P - M (CR), H (CR), M (WH, TC)
P+K,p+P - M (CR), M (CR, CHJG, TC)
d/p+K,P,P - M, M, H (UC, WH)

1+P to świetny łokieć na mid - bardzo wygodnie wykonuje się go po bloku, a jego szybkość pozwala przerywać ataki oponenta (jest też UC). Ponadto kontynuacje są niezłe - drugo to fajna ściema, jeżeli łokieć trafi na CH, to wtedy drugi cios często sprowokuje reversal. Można wtedy odpalic trzeci lub rzucic. Trzecia i czwarta seria zaczynają dobrą zgadywankę – albo uderzanie na high (i po nim znów wybór - koncowka, rzut lub cokolwiek innego), albo mid, który wybija. Kopnięcie z ostatniego zestawu jest świetne - wychodzi szybka, o zasięg niczego sobie. Ostatni high jest UC i można to bardzo opanowac lub zrobić tylko jeden - dwa ciosy.

d/t+K,P - L,M (UC, WH)
d/t+K,K (LTC, CR)

Ha i ostatnie dwie serie - początek na low d/t+K jest niezłe, ale w sumie niezbyt szybkie - trzeba na to uważac i stosowac raczej w ofensywie (najlepiej kiedy przeciwnik ma CR, bo d/t+K daje CR tylko na CH). Warto też pospęcić na reversal, zamiast drugiego ciosu.

POJEDYNCZE ATAKI:

High

g+P - szybki CHJG. Ma dobry priarytet i mimo niskiego wybicia pozwala na ładną kompleciki. Co może wydawac się dziwne, jest to najlepszy juggle starter na high w asortymencie Dziadka. Oczywiscie zawsze daje CR, dobrze sprawdza się jako wybicie po WH (często d/p+P+K okazuje się za wolne). Niepozorny, ale BARDZO ważny cios - stosowac jak najczęściej, bo mimo że jest TC, to można po nim wyprowadzić serię jak po zwykłym "P".

g/p+P - chcieliście morderczego łokcia? Proszę bardzo, oto on. Jest i tak osłabiony w stosunku do poprzedniej części, bo teraz nigdy nie wybija. Zawsze natomiast daje CR i WH. Największa zaleta tego ciosu to szybkość, potem priarytet i fajny zasięg. Jedyny minus to TC.

d/t+P+K - kolejny high dający zawsze CR, ale WH tylko na CH. Jest nieco wolny, ale posiada wbudowany unik. Bardzo dobre uderzenie (jest UC!), ponadto Gen-Fu jest cholernie groźny dla przeciwnika, który złykał critical hit.

g/p+K,K - silny, abratowy wyskak - jeden z niewielu ciosów, które z łatwością zganią sidestepującego. Po jumpkicku mozesz wyprowadzic podejście (daje się sporo opóźniać). Masz wtedy świetną okazję do sępienia na niski reversal - jeśli go zobaczysz, to od razu zrob d/t+T i combo (duży damage na HCT). Jeśli przeciwnik jest bardziej ewany, to sprobuj zaatakować czymś szybkim na mid lub nawet go rzucić (może czekać na Twoją próbę niskiego rzutu i obrócić całą akcję przeciwko Tobie). Wyskok zawsze daje WH i jest TC, natomiast podejście jest identyczne z d+F+K.

p+K - najszybszy i najdalej dosięgający juggle starter Dziadka. Zawsze daje CR i jest CHJG. Nie posadzisz po nim dużego damage, ale i tak jest przyjemnie - warto stosowac na średnim i dużym dystansie (jeśli przeciwnik ruszy z atakiem). Zwykłe "K" wybija w podobny sposób.

F+K - na i ostatni cios na high, również CHJG. Przeskakuje nad łowami, zawsze CR, ale jest TC i AC.

Mid:

p,p+P - szybki cios, jednak jego zasięg nie jest tak imponujący jak single palm Akiry (do tego TC). Jest istotny z powodu swego priarytetu oraz właściwości specjalnych. Zawsze daje CR i WH, ponadto przy trafieniu w plecy daje specjalny stun, po którym mamy gwarantowane eleganckie combo. Tak więc jeśli przeciwnik się odwroci, to jak najszybciej zapodaj mu p,p+P.

d/p+P+K - świetny juggle starter. CR, CHJG, ale jest UC! Pozwala na podobne zestawy co g+P, ale jest od niego silniejszy. Ponadto schyla się pod atakami na high, co czyni z niego najlepsze wybicie na mid.

FC,d/p+P - podobny do poprzedniego, ale wykonywany z kucnięcia. Jest nieco szybszy i warto sprobować np. po CH d/t+P. Jest CR i TC.

qcf+P,P - rewelacja! Jeden z najlepszych nawych ciosów tej postaci. Jest to pięcha z sidestepem, która zawsze daje CR i WH. W razie bloku masz jeszcze w zanadrzu drugi cios, który jest identyczny z p+P+K (mogły nie rób ich jeden po drugim - ewentualnie z opoznieniem). Po każdym trafieniu qcf+P masz otwarte trzy drogi dla dużego damage: rzut, wysoki lub niski juggle starter. Po prostu nie maze zabraknąć w twojej grze tego ciosu - jego unik i priorytet tworzą z niego świetny sposob na początek masakry. Pamiętaj tylko, żeby po trafieniu qcf+P kleprnąc "F" (jeśli wykonałbys bez tego cios ręką, gra zrozumie to jako qcf+P,P). Jeśli trafi w plecy, to szybka zapodac p,p+P i combo.

qcb+P - następny killer. Szybki strzał "z bani" o świetnych właściwosciach. Ha normal hicie daje CR, na CH posyła na glebę (WH jest zawsze), a na bloku przeciwnik ma guard stun! Jedyny minus ta mały zasięg, ale jest to rewelacyjny cios da rozbijania ofensywy przeciwnika (lub przejmowania inicjatywy w razie bloku).

p,1+P - mocarna "cepa", zawsze posyłająco na ziemię. Daje też WH, a jest UC! Nie należy do demanow szybkosci, ale zasięg ma niezły. Pozwala zahaczyc blokującego przeciwnika bez obawy o gwarantowaną odpowiedź.

d/t,p+P - respekt, bo oto mamy "bara" w wykonaniu Gen Fu. Jest to cios o naprawdę potężnym damage - normalnie zbiera 50 punktow, a z bliska już 75. Daliczmy do tego CH i najczęściej ścianę. Ma on spory zasięg przy średniej szybkosci, ale jest UC!!! Można go wkładać w wielu juggle'ach (najlepiej pod ścianą, bo na otwartej przestrzeni mocniejsze jest d+P+K,P). W wymianie ciosow lepiej stosowac z daleka, gdyż jest mniejsza szansa przerwania go przez przeciwnika. Oczywiscie daje WH.

p+P+K - tu z kolei mamy double palm. Również UC, ale na bloku odrzuca dalej. Ten cios także zadaje większy damage z bliska. Jest to podstawowy strzał na mid z półdystansu - prosty i skuteczny, zawsze WH.

g,g lub d,d+P - bar z sidestepu. Nie dość że mocny, to jeszcze zawsze daje WH i guard stun - jest więc kompletnie UC. Ponadto naprawdę świetnie unika ciosow i pozwala postać przeciwnika na ścianę (lub za krawędź) w bok. Kolejna z kluczowych technik dla gry Dziadem - absolutnie trzeba używać, a raczej nadużywać.

g+K - CHJG który przeskakuje nad łowami. Daje CR na normal hicie, do tego jest TC i AC. Pozwala na całkiem fajne zestawy, a jest stosunkowo szybki. Należy do tych słabszych juggle starterów, co oznacza, że wycisniesz z niego tylko duży, a nie krytyczny damage.)

qcf+F,P - atak na dalekim dystansie, który można posłużyć jako fake (wtedy rzucasz przeciwnika na reversalu). Jest to też fajna pięcha z zaskoczenia, a do tego UC!

t,t+P - juggle starter, który odwraca Cię tyłem. Bez CH przerzuca oponenta za plecy Gen Fu. Natomiast na CH wybija i wchadzi wtedy BT t+P,P,P+K. W sumie damage z tego kompletu jest niezły, ale sama wybitka wolna i ryzykowna (BTC i BAC). Cios ten unika atakow na high, mozesz tez potrzebować uderzenia z opoznieniem (w tym cala nadaje się nieźle), ale ja stosuję go sporadycznie, gdyż ryzyka jest spore.

g/1+K - kopnięcie z gwiazdy. Wolniejsze od g/t+P, ale warto stosować z uwagi na fakt, że atakujący przeciwnik w wielu przypadkach zje ten strzał. Jest TC.

t+P+K - inna wersja p+P+K, wykonywana z małego uniku - mozesz ją ładować dla większego damage. Zawsze WH i guard stun. Jest to niezły cios z gatunku "mocarna klepa z uniku" - duże ryzyko, ale damage również.

Low:

d+K - warta o nim pomiętać, gdyż jest to najlepszy wybor będąc też przy przeciwniku. Ha CH daje CR, ale jest LTC (nawet jak trafisz bez CH!). Zdecydowany minus to zasięg, na ale na inna dystanse mamy lepsze niespodzianki.

d+F+K - dość wolny sweep, który przydaje się szczególnie jeśli przeciwnik jest zestunowany. W zwykłej wymianie jest wiele czasu, żeby go przerwać (chodź schyla się dość nisko). Ha normal hicie CR, a na CH zbija z nog. Jest LTC i AC.

d/t+P - niska pięsc a rewelacyjnym zasięgu i szybkosci (patrząc przez pryzmat dystansu, bo z bliska lepiej uważać). Ma duży priorytet, ponadto na CH powoduje specjalny stun, po którym można wybic dzięki FC,d/p+P lub włazyć p,p+P albo d+K (przeciwnik dostaje następny CR i można liczyć że zgadywanką). Jest to szczególnie dobre pod ścianą, gdyż p,p+P da nam wtedy WH. Cios ten jest LTC. Bardzo istotny cios, w zasadzie najważniejszy low Dziada - bardzo dobry na koniec rundy (chyba że przeciwnik na niego czeko, ale wtedy mozesz sprobować ten fakt wykorzystać).

RZUTY:

t+T - standard po bloku. Odrzuca daleka (dobry przy krawędzi), posyła też na ścianę (ale nie daje WH, jest tylko dodatkowy damage). Jeśli przeciwnik ma ścianę zaraz za plecami, to zmienia się animacja i damage wzrosta o 10 punktów (razbija też ścianę).

p+T - na wolnej przestrzeni nic specjalnego, ale wykonać go mając ścianę za plecami. Damage wzraste a 10, ponadto masz jeszcze gwarantowane dabicie (d+P), ca w sumie daje 68 punktów bez HCT.

p,p+T,T - jedyny multipart Dziadka, ale śmiertelnie groźny przy ścianie. Nawet na otwartej przestrzeni jest najsilniejszym rzutem tej postaci (nie biorąc pod uwagę combosów, które ma po innych chwytach). Jeśli przeciwnik miał ścianę za plecami, to po drugiej części rzutu dostaje WH (razwala też ściany)! Ale ta jeszcze nic - jeśli przeciwnik był tuż pod ścianą, to w momencie kiedy spływa po WH, mozesz go trafić p,p+P W PLECY!!! Oznacza to szansę zabrania 150 punktow, czyli pół energii (bez HCT)! Jedyny minus to fakt, że przeciwnik maze wyrwac się z drugiej części multisa naciskając "T". Jednakże w DOA3 jest to pojedynek na timing - jeśli wykonując ten rzut nacisniesz drugie "T" w odpowiednim momencie animacji, to przeciwnik będzie miał dość trudne zadanie.

qcb+T - set-up throw, który sam w sobie daje spory damage. Niestety, nie masz po nim żadnej przewagi (nawet na HCT), więc wszystko rezbija się o zgadywankę. Mozesz probować czegokolwiek, ale uważaj na reversale (mozesz też sam zapodac np. porry). Ryzykowny, ale bardzo opłacalny jest qcf+T - jeśli przeciwnik blokował (lub nawet lepiej reversował), ta połączony damage z dwoch rzutow (plus juggle) zdecydowanie pogorszy jego stan zdrowia.

qcf+T - zaryzykuję stwierdzenie, że jest to najgroźniejszy rzut w DOA3. Nie dość że sam zadaje przyzwoity damage, to jeszcze wyrzuca przeciwnika do góry, pozwalając na juggle od 100 wzwyz. Nie należą one do najprostszych, ale warta je opanować - jest to najwygodniejsza droga do dużego damage (dodaj do tego HCT, a zrozumiesz, dlaczego powinien być to najczęściej używany rzut Gen-Fu). Przy ścianie zmienia się w t+T.

T (w plecy przeciwnika) - odrzuca na lewo od Gen-Fu - dobre, jeśli jest tam krawędź.

t+T (w plecy przeciwnika) - większy damage, dla tego posyła na WH! Niestety, z racji że przeciwnik leci na ścianę twarzą, często jest zbyt mała czasu, żeby ga wybić. W każdym razie ostatecznie damage jest imponujący.

d/t+T (na schylonego przeciwnika) - rewelacja! Jest to set-up throw, po którym masz gwarantowane d/t,p+P!!! Ponownie obrażenia są straszne, a jeśli przeciwnik poleciał na ścianę, to - Zgadza się - WH!!! Masakra, po prostu masakra. Mazesz tez sprobować po tym rzucie p,p+P i combo w plecy, ale przeciwnik zdąży się obrócić (wystarczy że naciśnie "F"). Jeśli jednak nie zna tej opcji, to pechowa dla niego.

T (na przeciwnika w powietrzu) - set-up throw i świetne zakończenie juggla. Daje minimalną przewagę, jedyny gwarantowany cios to zwykłe "K" (które dodaje sporo da juggle'a, bo damage z niego nie jest redukowany). Mozesz też próbować tych ciosów, co po parries (lub rzutu) - ale wtedy mamy zgadywankę, nie gwarant.

PARRIES:

t,g/p+F zbija HP, MP, HK, oraz MK (HP, czyli high punch itd. dla przypomnienia).
1,d/p+F zbija LP, oraz LK.
Po zbiciu KAŻDEJ klasy ciosu Gen Fu maze posadzic gwarantowaną kantynuację:
HP, MP, LP oraz LK - qcb+P
HK i MK - p,p+P, może też być F+K.
Ciosy te musisz wykonac błyskawicznie po sparowaniu, ba inaczej przeciwnik zdąży zreversować.

JUGGLES:

po CH p+K lub CH K
d+P+K,P (zamiast tego pod ścianą zawsze lepiej d/t,p+P)
p+P,P,P+K

po CH g+K lub CH F+K
(p)+K, d+P+K,P
p+P,P,P+K
p+P,P, rzut

po CH g+P, lub CH d/p+P+K, lub CH FC,d/p+P
(p)+K, d+P+K,P
(p)+K, p+P,P,P+K
p+P,P, rzut
P+K,P,P
P+K,p+P, rzut
d/p+K,P,P

po qcf+T
d/t+P+K, qcf+P,P
d/t+P+K, d/p+K,P,P
d/t+P+K, p+P, (p)+K, d+P+K,P
d/t+P+K, p+P, p+P,P,P+K
P+K,p+P, p+P,P,P+K
P+K,p+P, d+P+K,P
P+K,p+P, (p)+K, d/t,p+P

po CH t,t+P
BT t+P,P,P+K

COMBO W PLECY
p,p+P, P+K,p+P, (p)+K, d+P+K,P
p,p+P, P+K,p+P, p+P,P,P+K

Piła

Kącik SPORTOWY 3



Od razu mówię, że jestem delikatnie wzburzony, primadonny i panienki z Włoch wystraszyły się Wisły odwołując spotkanie, a delegat UEFA jadł im jek z ręki - nie ma to jak promocja ducha fair play. Dziś nie, bo trawa nie spełnia norm unijnych koloru zielonego, jutro nie, bo mamy już zaplanowany czarter powrotny, którego nie można przełożyć, za tydzień też nie, bo przecież dekoncentruje ich hejnał z wieży manackiej Kpina To jest, k , piłka nożna, a nie plazowa Tymczasem, jak właśnie czytam, Wisła chce postawić na własnym boisku namiot z podgrzewaniem by odmrozić murawę - proponuję do środka tego namiotu wsadzić przy okazji cały "pomagający Wiśle" PZPN, na czele z tym gościem, co się tak fajnie farbuje Zafundujcie im przejście po linie, a na arenie niech sobie krążą takie małe tygryski. Ubaw będzie jak cholera. Z drugiej strony, sytuacja pokazała dobitnie, jakie mamy w Polsce fantastyczne stadiony, bo ten u nas w Krakowie to tak prawdę mówiąc przypomina trochę ruiny Koloseum (. .) Z innej beczki: ludziska, jeśli wysyłacie SMS-y, to - by dać mi szansę na odpowiedź - jest prośba o włączenie (dotyczy posiadaczy telefonów w sieci Idea) usługi "E-mail SMS STANDARD", bez której niemożliwe jest wysyłanie wiadomości przez internetową bramkę To tyle Aha, jeszcze jedno dzięki tym wszystkim, którzy w trakcie różnych wydarzeń sportowych na bieżąco dzielą się wrażeniami:). ()

PS: Właśnie zakończył się mecz z Lazio I skrobnę tylko jedno "jop twoja mać!". [shiva]

Z ostatniej chwili: na przełomie marca/kwietnia, w Katowicach szykują się turniej w PES2 na PS2. Kontakt w tej sprawie pod telefonami: 501 817401 I 503 115345

Kontakt shiva@psxextreme.pl, 0692 743 426 listownie na adres Redakcji z dopiskiem "Kącik sportowy"

Thanks to: Janosik ze Świdnicy Daras Sebastian z Cieksyn Łukasz Kraska z Łodzi Baltazar, Pankracy ze stolicy, Bolo i Jonasz

POWIEDZONKA KOMENTATORÓW

Z uwagi na nie malejące zainteresowanie tą mini-rubryką, wrzucam kilka kolejnych, nowych oraz nieco starszych przemyśleń rodzimych komentatorów Serdecznie dziękuję zwłaszcza tym wszystkim, którzy w czasie co ciekawszych wydarzeń sportowych na bieżąco podsyłają mi drogą SMS-ową wyłapane ciekawostki - kłaniam się w tym miesiącu nisko zwłaszcza Brzozakom z Jaworzna, dzięki któremu jest kilka atrakcji z meczy Wisła –Lazio Pod uda się do Gebie drogą pocztową, tylko jest prośba o podesłanie adresu Miłej zabawy

- "Za to kochamy Kalu Uche, za jego akcję w 39 minucie "
- "Uspokajający zwód Stranka ()"
- "Lazio sięga po swoje armaty "
- "Dobry okres gry i, co najważniejsze, faul właśnie na nim "
- "Dobra akcja tylko czy to przygotuje ?"
- "Nie było tu jednak nikogo, a kankretnie Lentinnego "
- "Ale zostawmy te akademickie dyskusje, bo ota Jens Weissflog "
- "W 56. minucie goście na wszelki wypadek podwyższają na 3 1"
- "Pamiętamy Marie Kirvesniemi, tę trzykrotnie 38 letnią mistrzynię olimpijską "
- "Crvena Zvezda to 16-krotny Mistrz Jugosławii i 10-krotny zdobywca tego kraju "
- "Norwegia ma największy procent uprawianych sportowców (..)"
- "Ajax nie czeka bo niby na co."
- "Mogliśmy spokojnie prowadzić już cztery do dwóch, nie mowiąc o pięciu "
- "Kultura kładzenia trawy w Holandii jest istotnie wielką kulturą "

SZKOŁA TRENERSKA PSX EXTREME (ep 3)

W trzeciej odsłonie tej mini-rubryki, którą zapoczątkował i prowadzi Kaso, tym razem to ja zaprezentuję Wam ustawienia bardzo ciekawe i dobrze sprawdzające się w grze jednego z naszych Czytelników Przemek, prześlij numiary na siebie w postaci odresu! A tym razem na warsztat bierzemy reprezentację.

NIGERIA - "SUPER ORŁY"



Przydomek ten Nigeryjczycy otrzymali po wspaniałych meczach na grzyskach w Sidney, gdzie zdobyli pierwsze miejsce. W Stanach, na Mistrzostwach Świata, pokonali nawet Hiszpanię, ale nie zajęli znaczącej pozycji. W chwili obecnej nie wiadomo, kto tak naprawdę jest trenerem tej drużyny Prawdopodobnie federacja nigeryjska w Lagos korzysta z usług ostatniego trenera Amodu Shaoibu Wielu piłkarzy z tego rejonu świata zaczyna swą klubową karierę we Francji, gdzie rozwijając się, mają szansę przebicia do silniejszych lig europejskich (Hiszpania, Włochy, Anglia) Kilku z nich zresztą tam już jest Teraz ustawienie "niepokornych" w tej wspaniałej i ukochanej grze (PES2) Zaczynałem oczywiście od ISS-ów, ale to trochę inna bajka. A więc do gry: Proponuję ustawienie 4-3-3A, defensywny pomocnik cofnięty a dwa, ofensywni o jeden do przodu Siłą tej drużyny i chyba największym atutem jest szybkość, choć są piłkarze w tej grupie, którzy dysponują całkiem niezłą techniką Napastnicy strzelcy do przodu, obrońcy do tyłu Kilka słów o piłkarzach.

GK Ike Shorumna, średnia klasa, ale nie ma innej możliwości, gra w FC Lucerne w Szwajcarii,
DF Babayaro, Arsenal Londyn, dobrze trafił i wykorzystał swą szansę;
DF Tarilo West, najlepsze parametry w obronie, gra w Partizanie Belgrad (epizody w Interze i w Milanie),
DF Joseph Yaba obecnie przeszedł z Marsylii do Evertonu,
DF Djigwe, nieznane miejsce pobytu;
DM Sunday Oliseh, grał w Borussa Dortmund, jest chyba gdzieś w Grecji, siła strzału, podania;
OM Jay Jay Augustine Okocha, grał w PSG, teraz w Bolton (Anglia), drybling, technika, rzuty wolne, jak on prowadzi piłkę!, nieobliczalny, albo wybitny;
OM Pius Ikedia, Ajax Amsterdam, szybkość, rozkręca,
FW Nwankwo Kanu, Arsenal Londoni, wzrost, balans, tech strzał;
FW Lucky Idahor, Dynamo Kijów, wzrost, dalej średnia,
FW Tijani Babadgida, Vitesse Arhem, szybkość, drybling

W ataku, na środku sprawdzają się także Julius Aghahowa, Shaktar Donestk (Ukraina) i Victor Agali, Shalke 04 Za ofensywnych pomocników można wystawić Finch Georgea i Garba Lawala lub Wilsona Drumę, Servette Genewa Brakuje mi tu lecwego już Daniela Amokachy, Johna Utaka (RC Lens, Jacek Bąk) i Bathlomew Ogbeche (PSG) Mam nadzieję, że w następnych częściach uwzględnieni będą przynajmniej dwaj ostatni Zalety duża szybkość, wzrost napastników, sprawność, silne strzały Wady słaba obrona, niski wzrost reszty piłkarzy Stałe fragmenty Okocha z bliska, Oliseh z daleka oraz rzuty rożne

LIGA ISS-A

Ota ja, 68 kilo żywego Hmm, koniec końców udało się doprowadzić do pomyślnego końca pierwszą edycję Ligi Jako że była to swego rodzaju pionierskie przedsięwzięcie, swoiste przetarcie dla ewentualnych dalszych imprez a podobnym zabarwieniu, nie obyło się bez paru wpadek Największą zdecydowanie stanowiła ma do końca udana selekcja Graczy dostało się do Ligi parę osób a podejściu "przegrałem trzy mecze, alewam ta i nie przychodzę", ewentualnie "mnie nie będzie, bo dzień wcześniej jest osiemnastka kumpla i piję" Pociągnęła to za sobą szereg komplikacji w przyznawaniu walkowerów itd Ale ta był na szczęście, margines Większość Graczy rozegrała komplet pojedynków, emocji w związku z każdą kolejką była co niemiara, o cieciu biurowca mieszczącego Redakcję wypalił przy okazji kilku niedziel dwa razy więcej fajek niż zwykle Pierwsze miejsce zajął GDPA, drugie Grzesiek Kostecki, a trzecie Błażej Prędki za miesiąc wrzucę skroconą tabelę, dzisiaj zamieszczam wywiad ze zwycięzcą

Shiva Jak myślisz, co w głównej mierze zadecydowało o Twoim zwycięstwie w Lidze?

GDPA. Zielony stolik i łapowkarstwo) A tak serio, to wola zwyciestwa i gra do końca. Nigdy się nie poddaję, porażka nie wchodziła w ogóle w grę

Shiva Który z meczów zapadł Ci w pamięć najbardziej i dlaczego?

GDPA Mecz z Darkiem Kaszubą, kiedy to w doliczonym czasie gry strzeliłem mu bramkę na 2 2 Wtedy to były niesamowite nerwy, dziesięć przekleństw na sekundę, rzut podem a ziemię i zagrożenie zawałem serca hehe!

Shiva A jak wspominasz mecze rozgrywane z ponami Kosteckim oraz Prędkim, którzy to uplasowali się na drugiej i trzeciej pozycji w Lidze?

GDPA. Z ponem Kosteckim, pamiętam, że zremisowałem przez własną głupotę - strzeliłem mu na 2 2 w ostatniej nonucie spotkania.(. Zas co się tyczy pana Prędkiego, to wygrałem, lecz było naprawdę ciężka Niektorzy mówią, że miałem fuksa, ale co tam – przecież szczęście mają lepsi,)

Shiva Czy Twoim zdaniem Liga się sprawdziła i czy sądzisz, że warto ją kontynuować?

GDPA. Jasne, że warta kontynuowac! Scieru, słyszysz, my chciec liga))))! Sprawdzic się sprawdziła w 50%, trzeba by była tylko troszkę zmienic regulamin, ca by uniknąc podobnych incydentów, jakie miały miejsce pod koniec ligi (shi trochę zamieszania w związku z walkowerami i nieobecnoscią) Zrobię wszystko, żeby druga edycja Ligi doszła do skutku Tortury na Scierze powinny dac zamierzany efekt (shi lepiej mu wysłac, tak jak Playman, trzysta maili na godzinę z zapytaniem, czy przeczytał pięcset wysłanych dnia poprzedniego).

Shiva Czy w każdym z meczow trzymałes się odgornie przyjętej taktyki, czy może dopasowywałes ustawienie pod kątem danego przeciwnika?

GDPA. Miałem tylko jedną taktykę NAJLEPSZĄ OBRONĄ JEST ATAK!!! Ustawienie 3-4-3 dawało radę na wszystkich, z małymi wyjątkami;).

Shiva Ile razy w ciągu całej Ligi zdarzyło Ci się rzucić przekleństwem i podem?

GDPA. Rzut podem o ziemię był w jednym meczu, z ponem Darkiem Kaszubą, zaś co do przekleństw, to próbuję się zawsze uspokoic i nie klnę Są małe wyjątki, np mecz z Virussem, megafuksiarzem Ligi - ale to bardzo rzadka (shi od siebie dodam, że GDPA klnie faktycznie z małymi wyjątkami, a te małe wyjątki są zawsze wtedy gdy mu nie idzie)

Shiva Czy uważasz, że Liga - w takiej formie oraz w takim składzie ilościowym - ma sens?

GDPA. Tak, jak już powiedziałem, trzeba troszkę zmienić regulamin i, przede wszystkim, liczbę uczestników zredukować do około dwudziestu Najważniejsze jest jednak to, żeby grali ci, którym na graniu naprawdę zależy, a nie znaleźli się tacy, co przegrają parę meczy i nie przychodzą na dalsze spotkania

Shiva Właśnie, tym panom, nie wymieniając nazwisk, mowię serdeczne "fak!" Obym Was więcej nie widział A Tobie GDPA gratuluję wygranej, wygranej w dużym stylu I życzę pociechy z PS2)

TELEXTREME

Na więc tak propozycji nadesłaliście wiele Prawdę powiedziawszy prawdłową odpowiedzią była stwierdzenie, że jak do tej pory nie ukazała się w wersji PAL żadna gra sportowa potraktowana cel shadingiem (opcje pokroju AUTO MODELLISTA z tekstem, ze wyscigi to przecież też sport - pomijam) Ale.. postanowiłem honorować również odpowiedz w postaci JET GRIND RADIO (DC) i JSR FUTURE (Xbox), chociaż to też tak trochę jest naciągane Nagroda przypadła tym razem **Michałowi Kulecie z Ustki** - gratuluję Pytanie na bieżący miesiąc, wymyślone przez jednego z naszych Czytelników, Mateusza Japo z Mysłowic, brzmi:

PODAJ NAZWISKO ORAZ NAZWĘ PAŃSTWA, Z KTÓREGO POCHODZI ZAWODNIK MAJĄCY NAJWIĘKSZĄ SZYBKOŚĆ W PES2.

Na Wasze odpowiedzi oczekuję do końca marca, o dzwonic lub SMS-owac (podawajcie jak najbardziej zwięzłą odpowiedz i nie zapominajcie przy okazji o imieniu, nazwisku oraz pełnym adresie) można na numer **0692 743 426** Zachęcam też do wymyślania i podsyłania kolejnych pytań do konkursu!

PIERWSZE WIADOMOŚCI DOTYCZĄCE PES3, CZYLI INAMOTO SAYS...

Prawdę powiedziawszy, zaczynam się pomalutku urytować, wszak co dwa trzy miesiące takijski oddział KONAMI nęka nas (inna sprawa, ze my ta lubimy:) kolejną mutacją gier z serii znanej pod nazwą WE/PES Ostatni WE6 FINAL EVOLUTION stanowi istną perełkę i gdyby nie ta, nieco kretyńskie odskakiwanie piłki, byłaby w okolicach "dychy". Mniejszo z tym PAL-owy PES2 też skutecznie daje radę i... hmm... daje przy okazji przedsmak tego, co zobaczymy w PES3 (w Japonii WINNING ELEVEN 7, planowo kwiecień/maj) Poniżej wypunktuję wszystkie innowacje, jakie na dzień dzisiejszy KCET planuje wprowadzić do PAL-owego wydania, zapowiadanego wstępnie na listopad:

- nowa Liga Mistrzow, bardziej przypominająca tę rzeczywistą, pozostaną trzy dywizje
- prawdopodobnie 64 druzyny klubowe, jest wreszcie szansa na polski akcent w tym elemencie
- znacznie więcej indywidualnych animacji dla co lepszych i bardziej znanych piłkarzy
- całkowicie nowy, bardziej wydajny engine graficzny oraz Motion Capture
- przełącznik 50/60 Hz
- znacznie większa liczba licencji na poszczególne druzyny (głównie klubowe)

Jak sami widzicie, wciąż otwarte pozostają kwestie ewentualnej i wyczekiwanej przez wielu opcji gry on-line. Na jej temat ustosunkował się ostatnio głowny producent serii, człowiek czuwający nad całym projektem, niejaki Inamot-san. Z krótkiego wywiadu dla witryny internetowej http://www.computerandvideogames.com, ktorego najważniejsze fragmenty zamieszczam poniżej, dowiedzieć się możemy kilku niezwykle ciekawych informacji oraz zapatrywań na przyszłe odsłony serii:

GAMES Jaka była Twoja reakcja na sukces drugiej części PES, ktorej na dzień dzisiejszy rozeszła się w Europie już ponad milion egzemplarzy?

Inamoto: Ubiegły rok upłynął pod znakiem finałów Mistrzostw Świata w piłce nożnej, więc mieliśmy mały dylemat, czy aby nie wrzucać PES2 na rynek w tym własnie okresie. Koniec końców gra wylądowała w sklepach w październiku, co też było dobrym posunięciem, ta swietny czas dla branży gier wideo. Bardzo się cieszymy ze sprzedazy ponad miliona kopii, czego nie spodziewaliśmy się w tak krótkim czasie. Jak doskonale wiecie, w Japonii rozeszła się rowniez ponad milion sztuk WE6, więc zwycięstwo jest niejako podwójne.

GAMES Czy mógłbyś coś powiedzieć odnośnie samego procesu związanego z developingiem? Inne gry z tego gatunku przeważnie stanowią rok rocznie niemal kopię poprzednika, w jaki sposob wy wprowadzacie urozmaicenia?

Inamoto: Tu nie ma zasady. Po prostu zawsze staramy się grać z wieloma ludźmi i ciągle próbujemy wprowadzać coś nowego, tyle urozmaiceń, ile tylko jest możliwe - jak w prawdziwej piłce.

GAMES W jaki sposób decydujecie o zmianach pomiędzy japońskim WE a europejskim PES? Wielu hardcore owych graczy z Europy, dla przykładu, preferuje japońskie wersje.

Seabass: Nie myślimy na zasadzie tworzenia podziału japońska i europejska wersja. Po wydaniu WE6 mieliśmy blisko sześć miesięcy czasu na stworzenie PES2, włączając w to MS w Japonii i Korei. Zainspirowani kilkoma meczami z mundialu wprowadziliśmy da PES2 kilka rzeczy, ktore w nich zobaczyliśmy.

GAMES Wasz główny konkurent, ELECTRONIC ARTS, zbiera masę krytyki w związku z wrzucaniem na rynek co roku nowej FIFY z niewielkimi zmianami, w zasadzie tylko update'em statystyk. Czy jest zagrożenie, za wpadniecie w tą samą pułapkę?

Seabass: Mogę zapewnić, ze wydając kolejną część PES będzie ona mocno usprawniona i rozbudowana. Nie mogę jeszcze powiedzieć kiedy to nastąpi (shi bankowa okolice listopada, najpoźniej grudnia), ale zawsze gdy wypuszczamy nową edycję. Graczy są usatysfakcjonowani. Skupiając się na PES3, będzie np. nowy graficzny engine oraz usprawniona i powiększona LM. Oczywiście, będzie więcej nowości.

GAMES Poruszając temat opcji sieciowych, WE6 FE na PS2 i GCN-a posiadają opcję update'u danych o drużynach/zawodnikach przez Internet. Czy mozesz zagwarantować ową opcję, a takze pełny support gry on-line w PES3?

Inamoto: Niestety, nie mogę zagwarantować opcji on-line w PES3. Kwestia ta nie leży po naszej stronie, jest jeszcze dużo do zrobienia w temacie infrastruktury sieciowej w Europie, ktora jest troszeczkę bardziej skomplikowana gdyby porownać ją do tej w Japonii czy w Stanach. Wszystko zależy co z tym zrobi europejski oddział SONY.

GAMES WE6 ukazało się w Japonii na PS2 i GameCube a. Czy macie plany przeniesienia serii w format multiplatformowy takze na rynku europejskim?

Inamoto: Tak, definitywnie myślimy nad kontynuacją serii w formie multiplatformowej. Aczkolwiek fakt, że w Japonii WE6 ukazała się na GCN-a mie oznacza, iz automatycznie podobny ruch będzie miał miejsce również na Starym Kontynencie. Tutaj dochodzi kwestia naszych stosunków z SONY (shi nieformalne SONY ma exclusive na Europę).

WINNING ELEVEN 6 INTERNATIONAL



Amerykanie to jaki specyficzny narod, ktory na piłkę nożną mówi soccer; gra ta wydaje im się tak samo egzotyczna, jak nam futbol amerykański czy bejsbol. KONAMI mimo to przygotowywała jednak, poprzez swoją oddział z Honolulu, specjalne wersje serii WE przygotowane na rynek USA. Tytuły ukryte pod nazwami MLS EXTRATIME oraz MLS GAMENIGHT charakteryzowały się duzo większymi nakładami arcade były tez pozbawione paru opcji cechujących wydania japońskie i europejskie. W marcu bieżącego roku trafiła na amerykańskie półki sklepowe pierwsza gra z serii WE, ktora w całości skonwertowana i opracowana została przez KCET. Właśnie WINNING ELEVEN 6 INTERNATIONAL. Po rozegraniu kilku sportkań ad razu widac wyraźne podobieństwa z PES2 - tak prawdę mowiąc, WE6 oparte jest właśnie w głównej mierze na PAL-owej edycji. Niemal identyczna animacja zawodnikow, grafika, implementacja większosci druzyn klubowych oraz reprezentacji znanych z WE6/PES2. Głowy sobie nie ma co zawracac i potraktujcie ta tylko jako ciekawostkę.

RTL SKISPRINGEN 2003



Bom dias, jak na razie dotarła do mnie zaledwie jedna przesyłka, więc jeśli w najbliższym miesiącu nie obrodzi ich więcej - rubryka wylatuje. Większość rekordow z poprzedniego miesiąca została poprawiona (głównie odległosci, bo z punktami to już było raznie rewelacyjny wynik w Planicy), a dokonał tego Tomek Ciekanowski z Wałbrzycha; w nagrodę przyznaję pada. Przypaminam, że na kasecie musi być nagrany CAŁY rekordowy skok, łącznie z punktacją za styl itd. Koperty adresujcie z dopiskiem "Kącik sportowy - skoki". Przy okazji wyjaśniam, że rekordy pobijamy w praktyce, wcześniej wytrenowanym przez siebie zawodnikiem. Ta tyle, zapraszam serdecznie do zabawy. Nagrody czekają.

Kuusamo, K-120 (FIN)	14[illegible] pkt.		134 m
Neustadt, K-120 (GER)	1[illegible] pkt.		133,5 m.
Villach, K-90 (AUS)	1[illegible] pkt.		102 m.
Engelberg, K-120 (SWI)	1[illegible] pkt.		[illegible] m.
Oberstdorf, K-115 (GER)	1[illegible] pkt.		[illegible] m.
Garmisch, K-115 (GER)	141 pkt.		127,5 m.
Innsbruck, K-110 (AUS)	142,9 pkt.		125,5 m.
Bischofshofen, K-120 (AUS)	144 pkt.		135 m.
Liberec, K-120 (CZE)	144,7 pkt.		134 m.
Zakopane, K-120 (POL)	142,K pkt.		133,5 m.
Nakuba, K-120 (JAP)	141,4 pkt.		133 m.
Sapporo, K-120 (JAP)	139,1 pkt.		132 m.
Trondheim, K-120 (NOR)	139,3 pkt.		131 m.
Bad Mitterndorf, K-185 (AUS)	139,8 pkt.		194 m.
Val di Fiemme, K-90 (ITA)	139 pkt.		100,5 m.
Val di Fiemme, K-120 (ITA)	145,5 pkt.		135 m.
Willingen, K-120 (GER)	137 pkt.		130 m.
[illegible], K-[illegible] (NOR)	[illegible] pkt.		[illegible] m.
Falun, K-115 (SWE)	147 pkt.		130 m.
Lahti, K-116 (FIN)	141 pkt.		128,5 m.
Planica, K-185 (SLO)	144,4 pkt		207 m.





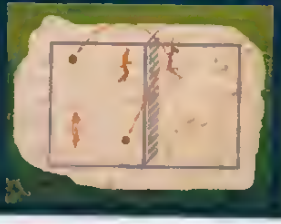
DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL

Mutti przygotował Wam schematy zagrań przy określonych ustawieniach (błędach) drużyny przeciwnej. W opisie znajdują się cenne porady dotyczące sposobów zagrań, więc polecamy najpierw zaznajomić się z tamtym tekstem.
Linią przerywaną oznaczono "loby", zaś ciągłą silne uderzenia ("ścięcia").











Najlepsze ustawienie zawodniczek w 1/3 długości pola, w jednej linii

Kącik WYŚCIGOWY 48



Ufff. Jeden z cięższych okresów za mną. Mnóstwo nowych wyników, zakończenie turnieju GT3 i zasypanie kasetami, tym razem z turnieju w COLINa 3, plus dodatkowo przygotowania do sesji na studiach - tak pokrótce mógłbym opisać ostatnie wydarzenia. Ale wszystko się dobrze poukładało i dzięki Wam, mamy mnóstwo nowych czasów i rekordów w naszych pozycjach w "Kąciku...". Co oprócz tego polecam Wam jeszcze zobaczyć? Ano, przeczytajcie propozycję co do forum dyskusyjnego i przemyślcie start w turnieju GT(1), o którym także wspominam poniżej - w zapowiedzi tej "imprezki". Jeśli poprzecie ten pomysł, mamy jedną z nielicznych okazji powrócić do przeszłości. Aby nie przeciągać, odsyłam Was do tekstów i rekordów poniżej, i do zobaczyska za miesiąc (okaże się, kto jest w drugiej fazie "turnieju w COLINa 3" i kto ma szanse, by zostać mistrzem w tę grę - porównując czasy różnych zawodników). (...) **PS:** Przypominam, by dowody wyników podsyłać na mój adres domowy i po raz kolejny proszę o spisanie swoich rekordów na jakąś karteczkę - z góry stokrotne dzięki za to :) (_) **PS2:** Dzięki za wszystkie życzenia, które dostałem 26 lutego z okazji urodzin

Kontakt
Mirosław Grabe
ul. Sadowa 96/7
41-922 Radzionków
woj. Śląskie
tel dom
(0-prefiks-32) 289-41-42
tel kom 0603 564 172

REKORDY DO "GRAN TURISMO 3" MAZDĄ DEMIO GL-X

Trasy asfaltowe:		
1. Super Speedway	0,39,193	Artur Świrski ze Szczecinka
2. Mid-Field	1,17,790	Krzysztof Sójka ze Szczytna
3. Trial Mountain	1,28,218	Krzysztof Sójka ze Szczytna
4. Tokyo R 246	1,48,038	Bartek Matuszewski z Zamościa
5. Grand Valley Speedway	2,00,233	Krzysztof Sójka ze Szczytna
6. Laguna Seca	1,27,498	Bartek Matuszewski z Zamościa
7. Roma Circuit	1,31,042	Bartek Matuszewski z Zamościa
8. Deep Forest	1,18,006	Krzysztof Sójka ze Szczytna
9. Special Stage R 5	1,28,757	Krzysztof Sójka ze Szczytna
10. Seattle Circuit	1,36,567	Michał Piętaszewski z Niechorzy
11. Test Course	2,16,967	Bartek Matuszewski z Zamościa
12. Apricot Hill	1,25,546	Krzysztof Sójka ze Szczytna
13. Special Stage R11	2,03,294	Bartek Matuszewski z Zamościa
14. Cote d'Azur	1,42,731	Adam Haski ze Świętochłowic
15. Complex String	4,38,606	Bartek Matuszewski z Zamościa
16. Special Stage RS Wet	1,35,292	Kamil Mitera z Dęblina
Trasy asfaltowe odwrócone:		
1. Mid-Field II	1,18,823	Krzysztof Sójka ze Szczytna
2. Trial Mountain II	1,31,211	Bartek Matuszewski z Zamościa
3. Tokyo R 246 II	1,47,872	Adam Haski ze Świętochłowic
4. Grand Valley Speedway II	1,57,770	Krzysztof Sójka ze Szczytna
5. Roma Circuit II	1,31,869	Bartek Matuszewski z Zamościa
6. Deep Forest II	1,19,069	Adam Haski ze Świętochłowic
7. Special Stage RS II	1,27,352	Bartek Matuszewski z Zamościa
8. Seattle Circuit II	1,39,768	Adam Haski ze Świętochłowic
9. Apricot Hill II	1,25,787	Bartek Matuszewski z Zamościa
10. Special Stage R11 II	2,03,769	Bartek Matuszewski z Zamościa
11. Special Stage RS Wet II	1,32,545	Adam Haski ze Świętochłowic
12. Complex String II	4,31,594	Artur Coles ze Strzelec Opolskich
Trasy szutrowe:		
1. Smokey Mountain	1,16,045	Adam Haski ze Świętochłowic
2. Swiss Alps	1,22,609	Adam Haski ze Świętochłowic
3. Tahiti Circuit	1,35,406	Adam Haski ze Świętochłowic
4. Tahiti Maze	1,59,772	Adam Haski ze Świętochłowic
Trasy szutrowe odwrócone:		
1. Smokey Mountain II	1,16,318	Adam Haski ze Świętochłowic
2. Swiss Alps II	1,21,473	Adam Haski ze Świętochłowic
3. Tahiti Circuit II	1,34,459	Adam Haski ze Świętochłowic
4. Tahiti Maze II	1,59,352	Adam Haski ze Świętochłowic
0-400:		
1.	13,785	Artur Świrski ze Szczecinka
2.	13,787	Bartek Matuszewski z Zamościa
3.	13,814	Zbigniew Stachwa z Warszawy
0-1000:		
1.	24,382	Bartek Matuszewski z Zamościa
2.	24,406	Zbigniew Stachwa z Warszawy
3.	24,412	Artur Świrski ze Szczecinka
Prędkość:		
1.	279,3	Bartek Matuszewski z Zamościa i Przemysław Matak z Kłsina
2.	279,2	Zbigniew Stachwa z Warszawy
3.	279,0	Artur Świrski ze Szczecinka i Szymon Kuśmierz z Olesnicy

DOMOWY TURNIEJ GRAN TURISMO 3 - FINAŁ I WALKA O 3. MIEJSCE

Turniej dobiegł ku końcowi, poniżej przedstawiam Wam czasy z finałów, jak i krótką charakterystykę najlepszej czwórki turnieju.

FINAŁ

1.
TRASA Trial Mountain II
AUTO Daihatsu Sirion X4 (J)

2.
TRASA Complex String II
AUTO Mazda Demio GL X

3.
TRASA Tahiti Circuit
AUTO Mazda RX 7 type RZ

Wygrał:
Artur Coles
1) 1,34 482
2) 4,31,594
3) 1 21 027
Suma 7,27 103

Przegrał:
Arkadiusz Smater
1) 1 34 487
2) 4,32 578
3) 1 21,147
Suma 7 28,212

Jak przypuszczałem ubiegłe ponowne podejście z wielkim respektem do przeciwnika, przez co mamy takie, a nie inne samochody przez nich wybrane. Prawdziwa technika jazdy o nie przypadkowa odbiła czy trafia po bandzie znajomość do perfekcji każdego zakrętu, gdzie można było więcej zyskać, a gdzie stracić. To właśnie dane było mi zobaczyć na powtórkach podesłanych na kasetach. Wygrał Artur, jednak minimalna różnica (1 109 sekundy) między nim a Arkiem dowodzi, że w przyszłości, przy ponownym spotkaniu się obu zawodników wynik może ulec zmianie.
Gratulacje dla mistrza, gratulacje dla wicemistrza

WALKA O 3. MIEJSCE

1.
TRASA Complex String II
AUTO Dodge Viper GTS

2.
TRASA Laguna Seca
AUTO Audi S4

3.
TRASA Swiss Alps
AUTO Toyota MR2 GT-S (J)

Wygrał:
Michał Piętaszewski
1) 3,52 081
2) 1 17 365
3) 1 16 198
Suma 6,25 644

Przegrał:
Grzegorz Błaszczyk
1) 3,56 223
2) 1,18 552
3) 1 17 499
Suma 6,32,274

Michał wygrywa z Grzegorzem o 6,630 sekundy. Jak mi później powiedział przeciął za Grzegorz może dać Lagunę i Viperą. Prawdopodobnie to spowodowało, iż czuł się pewnie, wcześniej trenując tym samochodem i na tej trasie. Efekt? Jak widzimy powyżej, zdobywcę trzeciego miejsca zostaje Michał, a poza podium pląsuje się Grzegorz. Gratulacje dla obu zawodników

Oto wspomniana prezentacja najlepszej czwórki:



1. miejsce w turnieju Gran Turismo 3 Artur Coles

Artur gra 2 godziny dziennie (najczęściej w serię GT i sporadycznie FF7, chodź ostatnio DEVIL MAY CRY 2 wyrwał mu kilka nocek z życia). Gra od około 6 lat. Jego sprzęty to Dreamcast, PSX, PS2, komputer, do pełni szczęścia brakuje mu jeszcze Xboxa



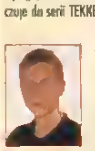
2. miejsce w turnieju Gran Turismo 3- Arkadiusz Smater

Arek gra we wszystko oprócz RPG i części przygodówek. Jego ulubione gry to "Lotus 1" i "Lemmings". Ma PS2, GTA3. W wyścigach cani (jak to nazwał) 'wyścigonie' - wyprzedzanie. Uwielbia startować z ostatniej pozycji z włączonymi na full uszkodzeniami, ulubiony wyścig rally (np. COLIK) nie są w jego typie



3. miejsce w turnieju Gran Turismo 3 - Michał Piętaszewski

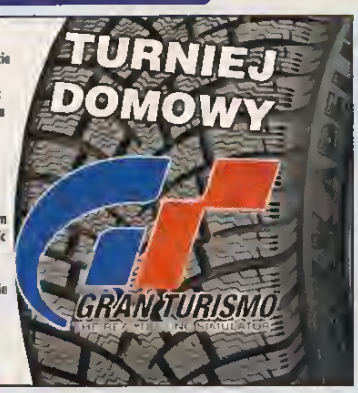
Michał mieszka w Niechorzu (woj. zachodniopomorskie). Gromi interesuje się od ok. 7 lat. Zwe zywszy na jego wiek (14) jest chyba nie najgorszy. W tym momencie gra na PSX, PS2 i GBA. Kiedyś pykał na Sega MegaDrive, SNES-ie i "pegazach". Jeżeli chodzi o gatunki gier to poza trylogią GRAN TURISMO jak i innymi "wyścigami", wielki sentyment czuje do serii TEKKEN, MK, ISS i GTA.

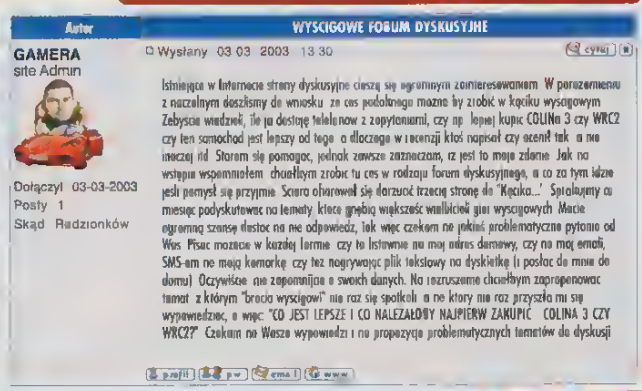


4. miejsce w turnieju Gran Turismo 3- Grzegorz Błaszczyk

Grzegorz w maju skończy 18 lat. Jego ulubione gry to GRAN TURISMO (seria), COLIK MCRAE RALLY 2, FINAL FANTASY TACTICS, PRO EVOLUTION SOCCER. Posiada na stanie. GameBoya, PSOne i PC. Co ciekawe w turnieju grał na PS2 od kumpla (tag finx dla Rocky'ego)

Posiadacze Szuraków, maniacy serii GRAN TURISMO, wyciągnijcie swoje zakurzone maszynki z szaf i odpalajcie GT. Turniej GT3 dobiegł ku końcowi, turnieje w GT2 odbyły się na EP1 i 2, a co do cholery z GT(1)? Przecież od niego wszystko się zaczęło. Nie ukrywam, iż zawsze moim marzeniem było zrobić turniej w tę grę, przypomnieć sobie ten charakterystyczny model jazdy. (...) Turniej rozpoczniemy zaraz po turnieju w COLINa 3, tak więc jest bardzo dużo czasu, by znów zaopatrzyć się w ten tytuł i przypomnieć sobie to i owe. Co do reguł i terminu rozgrywek, to jeszcze jest za wcześnie by o tym mówić i coś ustalać (choć to nie powinny się wiele różnić od tych sprawdzonych w GT3), ponadto miałbym prośbę, by wszyscy zainteresowani turniejem dali mi wcześniej znać o popaniu tego pomysłu, co pozwoli mi orientacyjnie policzyć ile szykować miejsc i na ile grup je rozpisać. Dajcie znać znajomym, którzy z tych czy innych względów przestali zaopatrywać się w PSX EXTREME, by grzać maszyny...





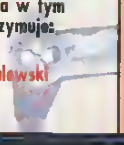
TOCA RACE DRIVER

1. Brands Hatch GP — 1;06;53 — Szymon Derleta z Jastrzębia Zdroj
2. Brands Hatch Indy — 0;34;92 — Szymon Derleta z Jastrzębia Zdroj
3. Oulton Park — 1;01;82 — Tomasz Gitenis z Rzeszowa
4. Monza — 1;29;28 — Szymon Derleta z Jastrzębia Zdroj
5. Vallelunga — 0;53;99 — Tomasz Gitenis z Rzeszowa
6. Catalunya — 1;21;91 — Szymon Derleta z Jastrzębia Zdroj
7. Fuji — 1;13;37 — Tomasz Gitenis z Rzeszowa
8. Ti Circuit Aida — 1;13;34 — Tomasz Gitenis z Rzeszowa
9. Bathurst — 1;44;28 — Tomasz Gitenis z Rzeszowa
10. Bristol — 0;12;35 — Tomasz Gitenis z Rzeszowa
11. Mexico — 1;07;84 — Szymon Derleta z Jastrzębia Zdroj
12. Vancouver — 0;53;48 — Szymon Derleta z Jastrzębia Zdroj
13. Hungary Cours — 1;16;53 — Tomasz Gitenis z Rzeszowa
14. Dijon Prenois — 0;58;53 — Tomasz Gitenis z Rzeszowa
15. Montrep Park — 0;59;19 — Tomasz Gitenis z Rzeszowa
16. Zolder — 1;12;65 — Tomasz Gitenis z Rzeszowa
17. Oschersleben — 1;05;45 — Tomasz Gitenis z Rzeszowa
18. A1 Ring — 1;14;32 — Tomasz Gitenis z Rzeszowa
19. Nurburgring Long — 1;17;96 — Tomasz Gitenis z Rzeszowa
20. Heckenheim Long — 1;42;11 — Tomasz Gitenis z Rzeszowa
21. Charlotte — 0;26;62 — Szymon Derleta z Jastrzębia Zdroj
22. Las Vegas — 0;28;74 — Tomasz Gitenis z Rzeszowa
23. Sears Point — 1;03;23 — Tomasz Gitenis z Rzeszowa
24. Nurborgring Short — 0;52;38 — Tomasz Gitenis z Rzeszowa
25. Hockenheim Short — R;46;90 — Tomasz Gitenis z Rzeszowa
26. Rockingham Oval — 0;28;82 — Szymon Derleta z Jastrzębia Zdroj
27. Rockingham Road — 1;19;08 — Tomasz Gitenis z Rzeszowa

Nagrodę

w postaci pada w tym miesiącu otrzymuje:

Patryk Kawalewski



WRC EXTREME

MONACO:

1	1.55.02	Przemysław Bednarek z Katowic
2	3.55.00	Przemysław Bednarek z Katowic
3	6.17.45	Przemysław Bednarek z Katowic
4	2.34.18	Przemysław Bednarek z Katowic
5	3.47.37	Michał Misiak z Pabianic
6	3.54.06	Michał Misiak z Pabianic
7	2.59.72	Michał Misiak z Pabianic
8	6.57.35	Janusz Caban z Wrocławia
9	2.18.98	Michał Misiak z Pabianic

SZWECJA:

1	1.58.02	Michał Misiak z Pabianic
2	3.04.45	Michał Misiak z Pabianic
3	5.30.13	Przemysław Bednarek z Katowic
4	2.35.87	Janusz Caban z Wrocławia
5	3.08.38	Michał Misiak z Pabianic
6	3.02.38	Michał Misiak z Pabianic
7	2.32.19	Michał Misiak z Pabianic
8	5.03.14	Michał Misiak z Pabianic
9	2.03.07	Przemysław Bednarek z Katowic

FRANCJA:

1	1.50.86	Michał Misiak z Pabianic
2	3.41.23	Michał Misiak z Pabianic
3	6.36.96	Janusz Caban z Wrocławia
4	3.00.53	Janusz Caban z Wrocławia
5	3.49.67	Janusz Caban z Wrocławia
6	3.40.23	Przemysław Bednarek z Katowic
7	2.40.66	Michał Misiak z Pabianic
8	6.07.38	Janusz Caban z Wrocławia
9	1.52.06	Michał Misiak z Pabianic

NISZPANIA:

1	2.58.11	Przemysław Bednarek z Katowic
2	3.49.10	Michał Misiak z Pabianic
3	5.29.74	Michał Misiak z Pabianic
4	2.46.49	Janusz Caban z Wrocławia
5	4.15.11	Przemysław Bednarek z Katowic
6	4.14.67	Michał Misiak z Pabianic
7	2.38.11	Janusz Caban z Wrocławia
8	5.27.12	Michał Misiak z Pabianic
9	2.55.86	Michał Misiak z Pabianic

CYPR:

1	4.09.92	Michał Misiak z Pabianic
2	4.25.33	Michał Misiak z Pabianic
3	7.27.46	Przemysław Bednarek z Katowic
4	2.50.31	Przemysław Bednarek z Katowic
5	4.38.06	Michał Misiak z Pabianic
6	4.19.38	Michał Misiak z Pabianic
7	2.55.02	Przemysław Bednarek z Katowic
R	7.27.22	Michał Misiak z Pabianic
9	4.10.91	Michał Misiak z Pabianic

ARGENTYNA:

1	1.37.64	Michał Misiak z Pabianic
2	5.03.76	Michał Misiak z Pabianic
3	7.43.03	Michał Misiak z Pabianic
4	3.40.27	Michał Misiak z Pabianic
5	5.11.22	Michał Misiak z Pabianic
6	5.03.67	Michał Misiak z Pabianic
7	3.34.90	Michał Misiak z Pabianic
R	7.32.99	Michał Misiak z Pabianic
9	1.35.55	Michał Misiak z Pabianic

GRECJA:

1	3.21.47	Michał Misiak z Pabianic
2	2.56.01	Przemysław Bednarek z Katowic
3	8.38.24	Przemysław Bednarek z Katowic
4	3.03.71	Michał Misiak z Pabianic
5	3.02.05	Michał Misiak z Pabianic
6	2.55.92	Michał Misiak z Pabianic
7	3.08.78	Przemysław Bednarek z Katowic
8	R.40.56	Michał Misiak z Pabianic
9	3.27.00	Michał Misiak z Pabianic

KENYA:

1	3.06.71	Janusz Caban z Wrocławia
2	3.26.11	Michał Misiak z Pabianic
3	5.12.58	Michał Misiak z Pabianic
4	2.44.33	Michał Misiak z Pabianic
5	3.24.97	Michał Misiak z Pabianic
6	3.30.55	Michał Misiak z Pabianic
7	2.43.91	Michał Misiak z Pabianic
8	5.27.95	Michał Misiak z Pabianic
9	3.08.61	Janusz Caban z Wrocławia

FINLANDIA:

1	0.52.38	Przemysław Bednarek z Katowic
2	3.32.02	Przemysław Bednarek z Katowic
3	4.06.56	Przemysław Bednarek z Katowic
4	1.47.38	Michał Misiak z Pabianic
5	3.34.85	Michał Misiak z Pabianic
6	3.28.33	Michał Misiak z Pabianic
7	1.43.37	Przemysław Bednarek z Katowic
8	4.04.39	Michał Misiak z Pabianic
9	0.54.51	Michał Misiak z Pabianic

NIEMCY:

1	1.07.10	Michał Misiak z Pabianic
2	3.15.13	Michał Misiak z Pabianic
3	3.57.21	Michał Misiak z Pabianic
4	1.45.65	Michał Misiak z Pabianic
5	3.26.51	Michał Misiak z Pabianic
6	3.16.49	Michał Misiak z Pabianic
7	1.33.36	Michał Misiak z Pabianic
8	3.52.44	Michał Misiak z Pabianic
9	1.09.04	Michał Misiak z Pabianic

WŁOCHY:

1	3.20.05	Michał Misiak z Pabianic
2	5.10.42	Michał Misiak z Pabianic
3	5.56.38	Michał Misiak z Pabianic
4	4.12.92	Michał Misiak z Pabianic
5	5.15.19	Michał Misiak z Pabianic
6	5.14.03	Michał Misiak z Pabianic
7	3.52.19	Michał Misiak z Pabianic
8	5.32.31	Michał Misiak z Pabianic
9	3.16.59	Michał Misiak z Pabianic

NOWA ZELANDIA:

1	0.53.69	Michał Misiak z Pabianic
2	3.48.32	Michał Misiak z Pabianic
3	4.41.67	Michał Misiak z Pabianic
4	1.52.19	Michał Misiak z Pabianic
5	3.40.07	Michał Misiak z Pabianic
6	3.44.44	Michał Misiak z Pabianic
7	1.49.21	Michał Misiak z Pabianic
8	4.24.70	Michał Misiak z Pabianic
9	0.48.96	Michał Misiak z Pabianic

AUSTRALIA:

1	0.59.05	Michał Misiak z Pabianic
2	3.25.71	Michał Misiak z Pabianic
3	5.04.05	Michał Misiak z Pabianic
4	1.52.29	Michał Misiak z Pabianic
5	3.26.13	Michał Misiak z Pabianic
6	3.23.83	Michał Misiak z Pabianic
7	1.58.27	Michał Misiak z Pabianic
8	5.19.73	Michał Misiak z Pabianic
9	0.58.76	Michał Misiak z Pabianic

WIELKA BRYTANIA:

1	1.26.07	Przemysław Bednarek z Katowic
2	3.34.03	Przemysław Bednarek z Katowic
3	6.22.05	Michał Misiak z Pabianic
4	2.55.13	Przemysław Bednarek z Katowic
5	3.26.56	Michał Misiak z Pabianic
6	3.29.04	Przemysław Bednarek z Katowic
7	2.58.52	Michał Misiak z Pabianic
8	6.20.65	Przemysław Bednarek z Katowic
9	1.26.52	Michał Misiak z Pabianic

TELEXTREME

Dość duzo prawidłowych odpowiedzi "przyleciało" do mnie w sprawie ekspozycji Hondy Nagroda za trafną odpowiedź leci do Patryka Kowalewskiego z Drawska Pomorskiego, który tak jak pozostali wskazał na trasę Tokyo R246. Gratuluję!!!

Pytanie (nadesłał Rafał Wisniewski z Warszawy):

NA KTOREJ TRASIE W GT3 MOŻEMY ZOBACZYĆ KOSCIÓŁ?

Termin: do 2 kwietnia 2003

FORMULA ONE 2002

Formula 1 — OFFICIALLY LICENSED PRODUCT

Melbourne	1 24 516	Janusz Bora z Nysy
Sepang	1 30 331	Marcel Opolanski z Inowrocławia
Interlagos	1 13 229	Marcel Opolanski z Inowrocławia
Imola	1 20 915	Marcel Opolanski z Inowrocławia
Barcelona	1 19 116	Marcel Opolanski z Inowrocławia
A1 Ring	1 12 949	Marcel Opolanski z Inowrocławia
Monaco	1 16 078	Janusz Bora z Nysy
Montreal	1 14 564	Mariusz Majer z Rudzinca
Nurburgring	1 29 727	Marcel Opolanski z Inowrocławia
Silverstone	1 22 248	Janusz Bora z Nysy
Magny Course	1 12 728	Marcel Opolanski z Inowrocławia
Hockenheim	1 19 301	Marcel Opolanski z Inowrocławia
Hungaroring	1,13,299	Marcel Opolanski z Inowrocławia
Spa	1 46 081	Marcel Opolanski z Inowrocławia
Monza	1,26,019	Marcel Opolanski z Inowrocławia
Indianapolis	1 09 355	Janusz Bora z Nysy
Suzuka	1,38 275	Mariusz Majer z Rudzinca

BURNOUT 2

Time Attack:

Airport Terminal 3	0,34,300	Rafał Marzec z Chrzanowa
Airport Terminal 1&2	1 23,216	Rafał Marzec z Chrzanowa
Interstate Loop	1,02 949	Mariusz Łuckiewicz z Białegostoku
BB Interchange	2,29 833	Łukasz Łuckiewicz z Białegostoku
Palm Bay Heights	1 05 516	Rafał Marzec z Chrzanowa
Palm Bay Marina	1,29 333	Rafał Marzec z Chrzanowa
Sunrise Valley Downtown	0 45,041	Kordian Bąk z Opola
Sunrise Valley Springs	1 08 244	Kordian Bąk z Opola
Big Surf Grove	1 06 990	Kordian Bąk z Opola
Big Surf Shores	1,41 100	Rafał Marzec z Chrzanowa
Crystal Summit Peak	0 46 223	Rafał Marzec z Chrzanowa
Crystal Summit Lake	2,10 012	Kordian Bąk z Opola
Ocean Sprint	1,47 516	Rafał Marzec z Chrzanowa
Heartbreak Hills	1 49 002	Kordian Bąk z Opola
Freeway Dash	2,08 449	Rafał Marzec z Chrzanowa
Airport Terminal 3 (R)	0,34 067	Kordian Bąk z Opola
Airport Terminal 1 & 2 (R)	1,25 650	Mariusz Łuckiewicz z Białegostoku
Interstate Loop (R)	1,01 666	Rafał Marzec z Chrzanowa
BB Interchange (R)	2,16 467	Kordian Bąk z Opola
Palm Bay Heights (R)	1,07 009	Kordian Bąk z Opola
Palm Bay Marina (R)	1 27,996	Kordian Bąk z Opola
Sunrise Valley Downtown (R)	0 44 533	Kordian Bąk z Opola
Sunrise Valley Springs (R)	1 09 300	Rafał Marzec z Chrzanowa
Big Surf Grove (R)	1,07 616	Rafał Marzec z Chrzanowa
Big Surf Shores (R)	1 40 049	Rafał Marzec z Chrzanowa
Crystal Summit Peak (R)	0,44 816	Rafał Marzec z Chrzanowa
Crystal Summit Lake (R)	2,05 112	Kordian Bąk z Opola
Ocean Sprint (R)	1 46 079	Kordian Bąk z Opola
Heartbreak Hills (R)	1 44 423	Kordian Bąk z Opola
Freeway Dash (R)	2,15,100	Rafał Marzec z Chrzanowa

Crush:

1	40 921 788	Zbigniew Stracwa z Warszawy
2	69 725 288	Bartłomiej Paluch z Kudowy
3	77 955 614	Bartłomiej Paluch z Kudowy
4	23 649 746	Zbigniew Stracwa z Warszawy
5	75 352 200	Zbigniew Stracwa z Warszawy
6	85,457 968	Tomasz Hebda z Jaworzna
7	34 999 800	Artur Sewcki z Legionowa
8	15,654 278	Bartłomiej Paluch z Kudowy
9	77,653 336	Zbigniew Stracwa z Warszawy
10	17 473 304	Alan Gołęzowski z Opola
11	24,570 090	Zbigniew Stracwa z Warszawy
12	57 322,227	Bartłomiej Paluch z Kudowy
13	52,359 088	Bartłomiej Paluch z Kudowy
14	20 593 258	Bartłomiej Paluch z Kudowy
15	37,089 659	Bartłomiej Paluch z Kudowy

colin mcrae rally 3

SPAIN

1) 2,04,01 Przemysław Bednarek z Katowic
2) 1,46,28 Przemysław Bednarek z Katowic
3) 1,42,24 Przemysław Bednarek z Katowic
4) 2,08,31 Przemysław Bednarek z Katowic
5) 2,11,08 Przemysław Bednarek z Katowic
6) 2,13,85 Przemysław Bednarek z Katowic
7) 1,46,52 Emilian Lewicki z Gorkowicy

GREECE

1) 2,52,28 Przemysław Bednarek z Katowic
2) 2,26,11 Przemysław Bednarek z Katowic
3) 2,35,15 Przemysław Bednarek z Katowic
4) 2,35,28 Przemysław Bednarek z Katowic
5) 2,50,63 Emilian Lewicki z Gorkowicy
6) 3,07,91 Emilian Lewicki z Gorkowicy
7) 1,10,11 Przemysław Bednarek z Katowic

JAPAN

1) 2,46,92 Emilian Lewicki z Gorkowicy
2) 2,46,44 Przemysław Bednarek z Katowic
3) 2,46,62 Emilian Lewicki z Gorkowicy
4) 2,55,00 Emilian Lewicki z Gorkowicy
5) 2,44,00 Emilian Lewicki z Gorkowicy
6) 2,37,81 Emilian Lewicki z Gorkowicy
7) 1,06,04 Emilian Lewicki z Gorkowicy

AUSTRALIA

1) 2,11,19 Emilian Lewicki z Gorkowicy
2) 3,11,67 Emilian Lewicki z Gorkowicy
3) 2,20,56 Emilian Lewicki z Gorkowicy
4) 2,55,87 Emilian Lewicki z Gorkowicy
5) 2,55,67 Emilian Lewicki z Gorkowicy
6) 2,53,05 Emilian Lewicki z Gorkowicy
7) 1,46,92 Emilian Lewicki z Gorkowicy

UK

1) 2,46,16 Emilian Lewicki z Gorkowicy
2) 2,31,04 Emilian Lewicki z Gorkowicy
3) 2,06,19 Emilian Lewicki z Gorkowicy
4) 2,46,58 Przemysław Bednarek z Katowic
5) 1,53,07 Przemysław Bednarek z Katowic
6) 2,37,08 Emilian Lewicki z Gorkowicy
7) 1,16,32 Emilian Lewicki z Gorkowicy

USA

1) 1,56,31 Emilian Lewicki z Gorkowicy
2) 2,29,02 Emilian Lewicki z Gorkowicy
3) 2,42,92 Emilian Lewicki z Gorkowicy
4) 2,35,67 Emilian Lewicki z Gorkowicy
5) 2,58,12 Emilian Lewicki z Gorkowicy
6) 2,19,27 Emilian Lewicki z Gorkowicy
7) 1,14,48 Emilian Lewicki z Gorkowicy

SWEDEN

1) 2,15,84 Emilian Lewicki z Gorkowicy
2) 2,06,92 Emilian Lewicki z Gorkowicy
3) 1,49,63 Przemysław Bednarek z Katowic
4) 2,11,71 Przemysław Bednarek z Katowic
5) 2,36,24 Emilian Lewicki z Gorkowicy
6) 2,24,32 Przemysław Bednarek z Katowic
7) 1,12,16 Emilian Lewicki z Gorkowicy

FINLAND

1) 2,09,60 Emilian Lewicki z Gorkowicy
2) 2,27,39 Przemysław Bednarek z Katowic
3) 1,58,98 Przemysław Bednarek z Katowic
4) 3,37,17 Przemysław Bednarek z Katowic
5) 3,05,37 Przemysław Bednarek z Katowic
6) 2,58,08 Emilian Lewicki z Gorkowicy
7) 1,09,59 Przemysław Bednarek z Katowic



Kącik RPG 38

star@psxextreme.pl

Witam! Jako że postanowiłem kontynuować tendencję do zamieszczania "ambitnych" tekstów na łamach "Kącika...", stwierdziłem że warto w tym momencie przybliżyć Wam kwestię eRPeGów fabularnych, czyli rozgrywanych "na żywo" przygód prowadzonych przez Mistrza Gry (zresztą, co ja Wam będę tłumaczył:). Skoncentrowałem się tutaj na opisach poszczególnych systemów, które zamieszczę będę jeśli nie co numer, to przynajmniej co dwa. Mam nadzieję, że Wam się to spodoba, bo jeśli o mnie chodzi, to uważam, że każdy szanujący się eRPeGowiec powinien przynajmniej "liznąć" takiego typu zabawy, jeśli oczywiście ma taką możliwość (czyt: odpowiednich kumpli:), a przynajmniej orientować się trochę w tym temacie, zwłaszcza że RPG komputerowe wywodzi się bezpośrednio z fabularnego. Poza tym w "Kąciku..." zwyczajowe rubryki i jak zwykle stuff z dziesiątego "Fajnie". Miłego czytania.

KONKURSY

NOTOWANIA

Nowe wpisy mówią same za siebie - kto je pobije?

VAGRANT STORY - CHAINS
Łukasz Adamczuk z Chełma 78

VAGRANT STORY - CZAS PRZEJŚCIA
Łukasz Adamczuk z Chełma 01:25

FINAL FANTASY X - WYNIK MECZU BLITZBALL
Paweł Simiela z Katowic 17:0

PANTEON GWIAZD

W tym miesiącu tylko dwa wpisy mające uzupełniające niektóre istniejące już kategorie, a oba wykonane przez wielokrotnych już "Panteonistów". Opis osiągnięcia Łukasza gdzieś obok.

Kto: Damian Jakimczuk z Dukli
Gra 1: FINAL FANTASY 9
Osiągnięcie 2: napakowanie specjalnych technik ataku (Thievery, Dragon Crest i Frog Drop), aby zadawały po 9999 damage (EASY)

Kto: Łukasz Adamczuk z Chełma
Gra: VAGRANT STORY
Osiągnięcie 6: wykucie broni Hand of Light z Damascusa (HARD)
Osiągnięcie 7: uzyskanie maksymalnego Score - 999.999.999 punktów (HARD)

RPG EXTREME

Tym razem pytanie najwyraźniej sprawiło Wam sporo problemów gdyż odpowiedzi otrzymałem niewiele w tym jeszcze mniej prawidłowych. Za prawidłową zaś uznałem podaną postać Strego Magusa występującego w szóstym FINALu (nie ma 70 lat) choć starszy od niego wydaje się Lunarian FuSoYa z czwartej części FF jednak jego wieku nie da się precyzyjnie ustalić, choć szacowany jest na 95 lat (kolejny długo "hibernował"). W każdym razie zwycięzcą zostaje Jakub Banas z Mysłowic, a następne pytanie za miesiąc.

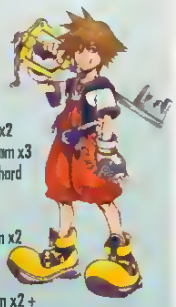
KINGDOM HEARTS - SYNTHESIS

MATERIAŁY

- Blaze Shard - Red Nocturne (Wonderland)
- Blaze Gem - Bandit i Fat Bandit (Agrabah)
- Frost Shard - Blue Rhapsody (Traverse Town)
- Frost Gem - Sea Neon i Sheltering Zone (Atlantica)
- Thunder Shard - Yellow Opera (Traverse Town)
- Thunder Gem - Aquatank i Screwdiver (Atlantica)
- Spirit Shard - Soldier i Large Body (Traverse Town)
- Spirit Gem - Air Soldier (Agrabah)
- Bright Shard - Green Requiem (Traverse Town)
- Bright Gem - Search Ghost (Atlantica)
- Bright Crystal - Defender (Hollow Bastion)
- Lucid Shard - Shadow (Traverse Town)
- Lucid Gem - Gargoyle i Wight Knight (Halloween Town)
- Lucid Crystal - Darkball (Hollow Bastion)
- Power Shard - Bouncywild i Powerwild (Deep Jungle)
- Power Gem - Pirate, Air Pirate i Battleship (Neverland)
- Power Crystal - Wyvern (Hollow Bastion)
- Mystery Goo - White Mushroom (rozne lokacje)
- Gale - Angel Star i Invisible (End of the World)
- Shiny Crystal - Wizard (Hollow Bastion)
- Mythril Shard - Barrel Spider (Neverland) i Pot Spider (Agrabah)
- Mythril - Angel Star i Behemoth (End of the World)
- Orichalcum - Invisible i Behemoth (End of the World)

SYNTEZA - PRZEDMIOTY

- Cottage - Bright Shard x2 + Blaze Shard x2
- Elixir - Blaze Shard x2 + Frost Shard x2 + Thunder Shard x2 + Mythril Shard x4
- Mega-Potion - Blaze Gem + Frost Gem + Thunder Gem + Mythril Shard x2
- AP Up - Spirit Shard x3 + Spirit Gem x2 + Mythril x3
- Mega-Ether - Blaze Gem x3 + Frost Gem x3 + Thunder Gem x3 + Bright Shard x5 + Bright Crystal
- Defense Up - Lucid Shard x5 + Lucid Gem x3 + Lucid Crystal
- Megalixir - Bright Shard x5 + Bright Gem x3 + Bright Crystal + Shiny Crystal + Gale x2
- Power Up - Power Shard x5 + Power Gem x3 + Power Crystal + Mystery Goo + Orichalcum x2



SYNTEZA - AKCESORIA

- Energy Bangle - Power Shard x2 + Frost Shard
- Guard Earring - Spirit Shard x2 + Thunder Shard
- Power Chain - Spirit Shard x2 + Power Shard x2
- Dark Ring - Lucid Shard x2 + Bright Shard + Mythril Shard x2
- Angel Bangle - Spirit Shard x3 + Power Shard x3 + Bright Gem x3
- Magic Armlet - Blaze Shard x3 + Frost Shard x3 + Thunder Shard x3 + Mythril x2
- Golem Chain - Power Shard x3 + Power Gem + Lucid Gem
- Master Earring - Lucid Shard x3 + Lucid Gem x2 + Spirit Gem x2
- Gaia Bangle - Power Shard x5 + Power Gem x3 + Bright Crystal
- Rune Armlet - Blaze Gem x2 + Frost Gem x2 + Thunder Gem x2 + Mythril x3
- Heartguard - Spirit Shard x3 + Power Shard x3 + Power Crystal
- Three Stars - Blaze Shard x3 + Frost Shard x3 + Thunder Shard x3 + Orichalcum + Shiny Crystal
- Titan Chain - Spirit Shard x5 + Spirit Gem x3 + Lucid Crystal
- Atlas Armlet - Shiny Crystal x2 + Mystery Goo + Orichalcum x3 + Gale
- Crystal Crown - Lucid Crystal x3 + Power Crystal x3 + Shiny Crystal x3 + Bright Crystal x3
- Ribbon - Blaze Gem x5 + Frost Gem x5 + Thunder Gem x5 + Bright Gem x5 + Gale x3

SYNTEZA - KEYBLADE

- Ultima Weapon - Lucid Gem x5 + Power Gem x5 + Thunder Gem x5 + Mystery Goo x3 + Gale x3

FINAL FANTASY X - BOSSOWIE

NESLUG

HP: około 4 000 000
Można ukraść: Gambler's Spirit (common), Friend Sphere (rare)
Można wygrać:
1. Przedmioty - Pendulum (camman), Dak Matter (rare)
2. Ekwipunek - bronie z Triple AP i Piercing, pancerze z Auto-Potion i plusami do HP
Techniki specjalne
- Slime - silny atak na całą drużynę połączony z wszystkimi Breakami, Curse i Poison
- Megaton - silny atak na jednego plus Confuse

Specjalne odporności:
- odporny na Breaki oraz anomalie ze wyjątkiem Silence
- odporny na ataki fizyczne schowany w muszli

Strategia:
Skład wystawiany do walki zależy od strategii przyjętej na konkretny jej moment, chociaż jak zawsze bardzo przydaje się dopakowany pod względem Strength Wakka oraz Yuna z wysokim współczynnikiem Magic. Niskie Agility przeciwnika sprawia, że pa użycu Hastega mamy nad nim sporą przewagę w turach, które zużywamy na bezlitosne tłuczenie stwora (najlepiej powtarzane wciąż Attack Reels dzięki "entrustowaniu" do Wakki Overdrive'ów pozostałych postaci oraz Quick Hit). Gdy przychodzi kolej Nesluga, a nasze postacie nie są zbyt dopakowane pod względem parametrów obronnych (lub nie posiadają HP grubo powyżej 10 tys.), to Yuną wzywamy Anona do blokowania ataku Slime (którego użyje najprawdopodobniej), ewentualnie wcześniej zakładamy wszystkim Auto-Life. Jeśli postacie przeżywają jednak bez większych problemów, to zołzowane Breaki możemy usunąć za pomocą czaru Dispell. Po straceniu połowy HP boss chowa się do swej skorupy i zaczyna leczyć za pomocą silnego Regena oraz jeszcze silniejszej Curagi, staje się odporny na wszelkie ataki fizyczne (procz Overdrive ów), a wyłazi dopiero wtedy, gdy odnowi sobie całość HP. Muszlę można mu jednak rozwalić, na co jest kilka sposobów:

1. Aplikujemy mu Silence za pomocą Silence Buster (lub Silence Grenade) i tłuczemy czarem Flare (lub Ultima) z Doublecastem, powielając go zdolnością Copycat, aż muszla pęknie. Postacie używające tego czaru muszą mieć co najmniej 200 punktów parametru Magic.
2. Wakką odpalamy perfekcyjne Attack Reels, które przy dużym Strength powinny rozwalić muszlę za jednym strzałem - jeśli nie, to Entrust i powtarzamy.
3. Yuną wzywamy za pomocą Overdrive'a Animę (również z pełnym paskiem), rzucamy na nią Haste i walimy atak Oblivion, który w wydłużonej wersji (możliwe tylko w europejskim FFX) powinien zadać powyżej miliona koniecznych obrażeń, a jeśli nie, to powtarzamy ten atak (lub używamy go do wykończenia Nesluga).

Gdy skorupa pęka, ślimak staje się bardziej agresywny, gdyż teraz za każdym razem używa Slime, tak więc należy go bardzo szybko zabić, co zresztą nie jest już takie trudne, bo zostało mu "zaledwie" około miliona HP. W końcu możemy popatrzeć, jak się "glizda" roztapia.
Ciekawostka: Neslug jest dopakowaną wersją Whelka - pierwszego bossa z FINAL FANTASY 6.

VAGRANT STORY

DAMASCUS HAND OF LIGHT



(by Łukasz Adamczuk)
Musimy mieć 3 półki Hand of Light - jedną wykonaną z Iron i dwie z Hagane. Wszystkie powinny mieć maksymalne parametry Class i Affinity, gdyż pomaga to w uzyskaniu zamierzonego celu.
Teraz łączymy półkę z Iron z półką z Hagane - przy maksymalnych parametrach powinniśmy za pierwszym razem otrzymać Hand of Light z Silver. Jeśli się to nie uda, należy spróbować ponownie. Następnie łączymy półkę z Hagane z półką z Silver, a wynikiem tej kombinacji powinna być Hand of Light z Damascusa. Niby niemożliwe, o jednak da się zrobić na dowód załączam odpowiedniego screena.

NAGRODY

Memorki w tym miesiącu otrzymują: Łukasz Adamczuk z Chełma (dwie + pad), Damian Jakimczuk z Dukli, Paweł Simiela z Katowic, Piotr Chmielewski z Tomaszowa Lubelskiego oraz Jakub Banas z Mysłowic.

SYSTEMY FABULARNE - WARHAMMER

Wachammer nie jest ca prawda jednym z najstarszych systemow fabularnych RPG gdyz powstal dopiera w latach osiemdziesiątych ubiegłoga stulecia, lecz stał się na tyle znany i popularny, ze to właśnie nim zainauguruję powstanie niniejszega działu System ow powinien byc znany zarówno każdemu miłośnikowi sesji RPG, jak i zwolennikom gier komputerowych, jako ze powstała sporo głośnych pozycji o tym własnie tytule (choc głownie strategie) Omowienie ta ma jednak na celu przybliżenie bardziej otoczki owoga systemu, niz jego mechaniki stosowanej w trakcie gry, gdyz jest to znacznie bardziej interesujące, a pewnie nie wszyscy Gracze znają choćby historię przedstawionego w nim świata.

WYGLĄD I HISTORIA ŚWIATA

Świat Warhammera w dużej mierze przypomina w kształcie nasz własny, jako ze istnieją w nim dwie duze grupy kontynentów, choc nieco przemodelowanych w stosunku do "oryginału" Najczęstszym miejscem akcji jest tzw Stary Świat, leżący w miejscu Europy i zresztą dosc do niej podobny, posiadający nawet półwysep znany jako Norska (ojczyzna barbarzyńców) oraz swego rodzaju Wielką Brytanię, jaką jest wyspa elfów Albian, a podzielony na kilka niezależnych, utworzonych przez ludzi państw a podobnym dziedzictwie kulturowym i wspólnym języku. Na południe da Starego Świata leżą przypominające Afrykę Południowe Krainy, których północne krance znane są jaka Arabia - ojczyzna fanatyków religijnych Od wielkiega wschodniega bloku kontynentolnego oddziela ga pas gor Kranca Świata, za którymi leżą mrazne Północne Stepy oraz rozpościera (w obszarze przypominającym Indochiny) Imperium Rriaju oraz wyspy Nipponu Na zachodzie zas, za wielkim morzem i wyspami Królestwa Elfów leży, przypominający Amerykę Północną, Nowy Świat oraz będące wciąż pod władaniem Slannow Lustria (Ameryka Południowa) Na mapie zauważyć mozna również rozległe obszary biegunowe, znane jako Pustkowia Chaosu, która ta nazwa jest scisle związana z historią tega świata. Historia ta zaś zaczyna się 10 tysięcy lat przed rzeczywistym czasem gry



10,000 lat temu większasc planety pokryta była wieczną zmarzliną i tylko w obszarach okołorównikowych, gdzie nie sięgał lodowiec, rozwijała się jakies życie, w tym również przodkowie elfów, krasnoludów i ludzi W tym właśnie czasie planetę odwiedzili Slannowie (znani jaka Oawni lub Starazytni) - istoty o kosmicznym pochodzeniu oraz wielkiej wiedzy i potędze, które podróżowały po wszechswiecie systemem międzywymiarowych przejść. Przybysze postanowili - z nieznanych pobudek - przyspieszyc rozwoj owych ras, na wstępie zmieniając orbitę planety, aby klimat stał się znośniejszy. Na początku zabrali się za elfów, którzy stali się dzięki temu najbardziej oswieconą rasą na planecie - przekształcając ich genetycznie i obdarzając wiedzą poprowadzili wpierw na tereny poźniejszego Starego Swiata, a potem przenieśli na leżące na tamtejszym Atlantyku wyspy zwane później Królestwem tej rasy Krasnoludowie byli drugą rasą, za którą kształtowanie się zabrali - ich również poprowadzili do Starego Świata, który zresztą na tyle się krasnoludam spodobał, ze pozostali w nim na stałe, lecz nim Slannowie zaczęli na dobre ich "urabiać" zdarzyła się katastrofa o skali światowej Jak już wspomniałem, Slannowie podrozowali przez system specjalnych przejść, która w tym wypadku umieścili na obu biegunach - przejścia te prowadziły zarówno na inne planety, jak i w niezbadaną otchłań obszaru znanega jaka Pustko, wypełnionego niezrozumiałą materią Chaosu. W materii tej żyły rózne niesamowite istoty, jednak Slannowie byli w stanie powstrzymywac je przed wydostaniem się na zewnątrz, niestety do czasu Otoz 7000 lat temu z nieznanego powodu oba biegunowe portale uległy zniszczeniu i przez powstałe dziury na ziemię wydostała się owa chaotyczna materia, w wraz z nią mnostwo przeroznych, w większosci odrazających bytów Równocześnie kolizje wymiarów umożliwiły innym, potężnym istotom zaistnienie w rzeczywistości planety, ktom stały się dla jej mieszkańców bogami i demonami Wraz z tymi stworzeniami na ziemię spadły również materialne cząstki czystej energii chaosu, znane jako "spoczenia", które spowodowały wiele mutacji wsród wszelkich stworzeń, a także ras inteligentnych. Najmniejszy wpływ wywarł Chaos na odzolowane elfy, odcisnął się mocnym piętnem na wielu krasnoludach, lecz największe zmiany poczynił w ludziach, którzy wówczas byli jeszcze nierozwiniętą rasą Mimo zgubnega działania i powodowamo wielu mutacji wsród ludzie zyskali dzięki tym zmianom również - paradoksalnie - sporo cech pozytywnych, które ta właśnie umożliwiły dynamiczny rozwoj ludzkości w poźniejszych tysiąclaciach W każdym razie cywilizacja Slannow upadła (jej niedobitki przetrwały jedynie na kontynencie Lustrii), a rozwoj ras zaczął się toczyc własnymi drogami. Oswiecone elfy opuściły swoje wyspy i przybyły do Starego Swiata, gdzie spotkały krasnoludow i wzorem Slannów zaczęły wspomagac ich rozwój. Niestety Chaos dotknął i tę dumną rasę, która po wojnie domowej rozpadła się na kilka odłamów, między innymi elfy Lesne i Mroczne, które osiedliły się poźniej na dziewiczych terenach Nowego Świata. Największa jednak tragedia rozegrała się, gdy 5000 lat temu znacząca pogorszyły się dobre dotychczas stosunki z ombitnymi krasnoludami, czega wynikiem była wyniszczająca wojna po której większość elfow powrocła na swe wyspy, a niedobitki krasnoludow pozostały w Starym Swiecie skazane na nierówną walkę z wciąż napływającymi sitami Chaosu Po gwałtownych, acz niewyjasnionych erupcjach wulkanicznych w Gorach Kranca Swiata 1000 lat po wojnie resztki wielkich fortec krasnoludzkich legły w gruzach a kapalne apanowały hordy arkow i goblinow, z którymi juz od jakiegos czasu toczyli zazartą walkę Dopiero 3000 lat temu, po przybyciu do Starego Swiata rasy ludzkiej, krasnoludowie mogli pomyslec o kontrofensywie, gdyz właśnie w ludziach znaleźli oni sprzymierzeńców do walki z sitami Chaosu. Jesli zas chodzi a samą rasę ludzką, to momentem przełomowym w jej rozwoju była zjednoczenie plemion pod wodzą niejakiego Sigmaro Młodzieńczego, co dało również podwaliny do powstania poźniejszego Imperium - największego mocarstwa Starego Swiata Po kilku wojnach domowych, między innymi kruczące religijnej Arabów i powstaniu królestwa Kislev, nastał w kancu spokój, zwłaszcza ze siły Chaosu zostały wypędzone da swych odległych siedzib W międzyczasie da Starego Swiata powrocła część elfow, a także pojawiło się nowa rasa, mianowicie halflingow O owych niziołkach wiadomo tyika tyle, ze prawdapodobnie pochodzą od ludzi i ze Slannowie musieli ich ukształtować jeszcze przez rozpadem portoli, lecz prawdziwa historia gimie w pomrace dziejow, choc nie do się nie zauważyc ich wrodzonej odpornosci na wpływ Chaosu, jak również cechującega ich spokoju ducha i umiłowania stabilnosa, tak odmiennego od cech rasy ludzkiej Tak więc wchodząc teraz w Świat Warhammera zastajemy chwiejną równowagę pomiędzy ludźmi, nielicznymi krasnoludami, efami i halflingami, o gromadzącymi się wciąz i prowadzącymi podstępną walkę sitami Chaosu, reprezentowanymi przez wiele odrazających ras, na których krótkie omówienie nastała właśnie para

BESTIARIUSZ i PANTEON

System Warhammera wprowadza nas w zestaw dosc standardowych dla gatunku RPG przeciwników, wywodzących się z klasycznych powieści, takich jak choćby "Władca Pierścieni" Tolkiena Wybrany przez nas człowiek, elf, krasnolud lub halfling będzie mógł walczyć z następującymi typami stworzeń

- Humanoidy - z reguły obdarzone pewną inteligencją istoty o humanoidalnej budowie ciała, których klasycznymi przedstawicielami (oprócz ras startowych) są Gobliny, Orkowie, czy choćby wszelkiega rodzaju zwierzołaki np Reptiliony lub Szczuroczłeki (Skaveni) Do tego typu zaliczamy również większych przeciwników, takich jak Ogry, Trolle i Giganty, a także straszliwych Wajowników Chaosu
- Ożywieńcy - inaczej "nieumarli", czyli wszelkiega rodzaju zwłaki powołane do pseudo-życia za pomocą magii nekromanckiej, takie jak Szkielety, Zombie lub Mumie, choć również istoty wyższego rzędu, jak np Wampiry czy Licze (Lich), o także bezcielesne Widmo, Duchy i Upiory (Dżywienry Eteryczni)
- Zwierzęta i Potwory - tutaj zbyt wiele wymieniac nie będę, gdyż walczyć mozna z każdym niemal znanym zwierzęciem, a jeśli chodzi a stwory nie pochodzące z tego świata, to w grę wchodzą Bazyliszki, Chimery, Gryfy, Narpie, Hydry, Mantikory oraz inne znane wszystkim bestie (w tym oczywiście Smoki)
- Żywiołaki - o inaczej Elementale, czyli istaty będące objawieniami naturalnych żywiołow Ziemi, Ognia, Wody i Powietrza
- Demony - te potężne istoty są przedstawicielami bogow, którym służą i choc w większosci są złe, tak zdarzają się również sprzyjające naszym bohaterom

Demony są w większości mdywidualnościami, tak więc na ich omawiane nie ma tutaj miejsca

Najpotężniejszymi z istat istniejących w swiecie Warhammera są oczywiście bogowie byty zasiedlające wiele wymiarow, których obecność i manifestacja w materialnym swiecie stała się możliwa właśnie na skutek zniszczenia portoli Slannów (patrz Historia Świata) Bogowie jednak nie wtrącają się za często w sprawy smiertelnikow, choć od ich istnienia uzależnione jest wiele rzeczy (np wędrowka dusz dzięki Morrow - bogowi śmierci) Bogow nie należy jednak lekceważyc ani obrazac ich, gdyz można się spotkać z ich gniewem, za to ze służenia im (joka kapłani) można wynosic wiele korzyści (czary i błogosławieństwa) Większosc bogow jest neutralnych i tym własnie oddaje hołd społeczność Starego Swiata (patrani wybierani są według profesji), istnieją jednak bogowie Chaosu, których wyznawanie jest zakazane i ścigane prawem oraz równie niepopularni bogowie Praworządnosa



PARAMETRY, ZAWODY I KLASY

System Warhammera nie należy do najlepszych, jako ze mimo wielu zalet oferuje zbyt szeroką gamę rożnorakich zdolnośa oraz zawodów, jak również dosc skamplikowaną mechanikę walki. Już na wstępie momy aż 14 parametrow akreślających daną postac, w tym ze jedne z nich "punktowane" są w skali jednostkawej (1-10), inne zas w procentach, na które wykonuje się odpowiednie rzuty kosćmi (np na WW przy zadawaniu ciosu w Walce Wręcz) Dla postaci mozemy wybrac jeden z pięciu typow charakteru (dobry zły, chaotyczny-praworządny lub neutralny) oraz cztery klasy zawodowe (wojownik, ranger, łotr i uczony), z ktorych jednak wywodzi się aż ponad 100 rożnych profesji (od aptekarza do żołnierza) dysponujących ponad 130 rożnymi umiejętnościami. Nie powiem, aby taka roznorodnosc nie była zachęcająca, lecz w praktyce większość owych zawodow i zdolnosci jest całkowicie nieprzydatna w czasie rozgrywania przygody, chyba że to zostanie zaplanowana z niebotycznym wprost rozmachem i trwać będzie niezwykle długa Większość z profesji związana jest z życiem codziennym, jakie prowadzi w grze dana postac (np żeglarz), tylko nieliczne dotyczą magii, tak więc warta je trochę szerzej omowic. Alchemicy, Czarodzieje, Demonolodzy, Iluzjanisa, Elementalisci oraz Nekromanci to jeden front profesji magicznych, drugi zas stanowią Kapłani oraz Kapłani Druidzy Różnią się oni nie tylka czarami i dostępem da nich (Kapłani je 'wymodlają", reszta zaś musi czytać z ksiąg), lecz również sposobem odnowiania punktow magii które u pierwszej grupy odbywa się poprzez sen, a u drugiej przez specjalne rytuały i medytacje. Magia podzielona jest według owych klas zawodowych, a czary na 4 poziomy zaawansowania. System doswiadczenia w Warhammerze opiera się na punktach przydzielanych przez Mistrza Gry po każdej zakonczonej sesji, które zuzywane są do kupowania umiejętności oraz zwiększania parametrowokreslonych przez schemat rozwoju aktualnej profesji postaci. Po wykupieniu wszystkich dostępnych dla niej cech, gracz maze swoją postac przyuczyc innego zawodu, z listy tzw Profesji Wyższaowych, aby uzyskac możliwosc kupowania nowych zdolnosci oraz niewykorzystanych jeszcze bonusow do charakterystyk. Takie "skakanie" pomiędzy profesjami można uprawiac bardzo długo (wszak jest ich ponad setka), jednak z alezy ta wyłącznie od ilosci sesji, na jakie została podzielana przygoda

Jak juz powiedziałem na wstępie, Warhammer jest systemem dość popularnym, choć głownie ze względu na dobrze opracowaną konstrukcję świata, gdyz jeśli chodzi a system, to Mistrzowe Gry często stosują rożnorakie przeróbki, aby stał się nieco bardziej przyjazny dla graczy. W czasie gry oczywiscie nie można się obyc bez odpowiedniego podręcznika, z którego i ja korzystałem opracowujące to [illegible]

Bibliografia: Warhammer Fantasy Roleplay edycja polska wydawnictwo Mag, Warszawa 1994, copyright Games Workshop Ltd 1986

Listy - skrzynka



Nie jest łatwo, każdy z nas boryka się z problemami dnia pawszedniego (pazdrowiam załojdany komputer w moim oucie, odpowiedzialny zo dazawanie paliwa, ktary paszedł się kochać, stonłem w szczerym polu). Doskonałym sposobem na wyżycie się jest sklecenie listu do PE, dowolenie komus do pieca, wyrazenie swojej opinii! Wprawdzie jest coroz cieplej, ale mój piec nodol potrzebuje surowcow do "przetworzonio". Gdy sezon grzewczy się skonczy, będę zbierał makulaturę na kolejny. Nie traćcie zatem czosu na dyrdymały, jena bieżcie się ostro do roboty. Aha, jako że lubię norzekać, to ponorzekam... Liczę na Was w kwestii nadsyłonio materiołów grociznych. W listoch konwencjonalnych - zdjęcia wszelakie, w mailach - skany itp. (humar z Netu odpada, gdyż ten wychodzi mi uszami), bowiem prognę wrzucac do "Listów" Wosze prace, tyle że nie norzekam na ich przesyt. (...) I sprowo zenująca - niektóre środowisko czuja się tak uciskone, że cisną formazony, aż miło! Wyszukajcie stosowny list, o no pewno zczoicie klimę... (...) Powtarzam apel o nie podsyłonie w listach swoich "growych biografii" a'la "najpierw miałem A2600, pozniej NES-a, SNES-o itd " - nie mo no to miejsco w PE (a dostoję takowych listow kilkadziesiąt miesięcznie!). Panadta, tradycyjnie już uproszam o podowonie w korespondencji swoich nomiarow oroz używanie w mailach polskich znakow. Apelowac mam zamiar do skutku. Do skutku rowniez będę odbierał nogrody z powodu nie umieszczonia donych w korespondencji. (...) Sciera mi kazoł przekozoc, że w tym miesiącu nie ma "Konkursu kopertowego" z powodu małej ilosci sensownych proc. Żegno się HIV-trogladyta, który walnął byka,).

W tym miesiącu nagrodę otrzymują:
Andrzej Pomierny z Warszawy (Memory Card)
i Paweł Sambor z Radomia (Pad) za rysunki w ołówku, którymi ukraśliśmy tą edycję Listow

PRYWATA:

Paweł Kot, Warszawa - dzięki za ogórki. Kiedyś mi się zdarzyło, że zamiast soli do ogórków kupiłem sól do zmywarki. Ogórki były ohydne. Pozdrowienia dla Ciebie i Twojej rodziny.
Wiolenna Rudek SL - zenujące...
GoForSCom Bydgoszcz - długo nad tym myślałeś? Chyba nie...
Salsa, Szarnca - dzięki za pomoc...
Tur, Żory - no weź przestań! 8 47? A czemu nie 8,5 albo 8,37. No i wreszcie jaka jest różnica między 8,3 a 8,57?? Wrzuć no luz i nie rob wiochy! No przy czym nie zapomnij o adresie...
Krzysztof Ocetkowski - hihihi! Dobre, ale za długie i nie nie wmrozaja. Ale dobre...
Ogryzek Łódź - masz niezłe pomysły, pozwiez jednak intensywnie nad warsztatem.
Dorou Toruń - ale mam więcej pytań...
Mapa, ??? - na przyszłość wyślij się na coś oryginalnego.
Rados Bydgoszcz - ałkaluja!
Wons Warszawa - przedstawi do mnie, bo jestem zainteresowany formatem. Pogawędzimy o nuz coś z tego wyniknie.
Zidan Żarnowiec - chciałbym CI pomoc, lecz nie jestem w stanie. Sorry
Mariusz M. - jeśli bardzo nie chcesz tej memorki to wyślij ją do nas z powrotem, a my Ci odeslemy gada.

DEBIL MIESIĄCA ?

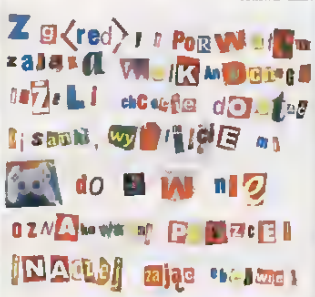
"[] Chciałbym się z Wami podzielić najglupszą sytuacją, która mi się wydarzyła. () Zepsuła mi się Memorka - nie mogłem Seve'ować ani też odczytywać danych. Kiedyś przeczytałem w PE, ze mozna ja wrzucić do lodówki (sposób Lokiego) i powinno działać. Ale gdy się zepsuła karta, akurat nie było u mnie prądu, a chciałem to wypróbować. Włozyłem Memorkę do śniegu koło chodnika (tylko tam leżał). Czekałem 2 godziny... Gdy nie chciało mi się już dłuzej czekać, poszedłem sprawdzic do domu czy jest już prąd. Gdy byłem w domu - przejeżdżała pieskarka. Wyleciałem z domu jek poparzony, ale było juz za późno. Memorki szukałem 2 tygodnie. Nie znalazłem. Tak oto kończy się histona "gupka-gupkowatego" []"
Wojtek, e-mail

Buhaha!

OSZOŁOM

"[] (H: zachowano oryginalną pisownię) Błagam pomóżcie! Co to jest BOOT CD? Czy to to samo co DIVIX? Skąd go wziąść? Czy na DIVIXIE też można odpalać filmy i czy ich przegrywanie to naprawdę taka łetwa sprawa bo mam ten nómer gazety gdzie jest to objasnone ale jestem ciemny. Bardzo was proszę o odpisanie bo pisząc to juz ręka mi odpada. A czemu? Bo kłikam z DREAMCASTA. Z góry bardzo dziękuje. Musze kończyć bo pad mi się grzeje... []"
Wilkolis, DC-mail

Serdecznie dziękuję Shivie za przekazanie korespondencji (Shiva, masz po ryju!). Niestety, nie jestem w stanie pomóc, bowiem zakres moich wiadomosci nie pozwala swobodnie poruszać się w temacie. Zanurzę się w czeluściach Internetu i być moze coś wykombinuję. O szczegółach dam znać, kiedyś... Pom-pom-pom



No trudno, a niech oberwie

PAZNOKCIE

"[] W poprzednim numarze PE znalazłem reklamę drugiego nr PORADNIKa EXTREME. Reklama jak reklama - zachęciła mnie do kupna tego numeru, ale jakoś specjalnie nie trzeba było mnie zachęcać. Po co o tym piszę? Niby nic wielkiego... Po obejrzeniu reklamy przerzuciłem stronę, później obejrzałem ją raz jeszcze, i jeszcze raz. Nie stało się nic. Jednak pewnego dnia po PE sięgnęła moja siostra, która czyta wybrane teksty. Zwróciła ona uwagę na pewien szczegół, na coś, co spowodowało, ze skrzywiła twarz w geście grymasu. Polecila mi przyjrzeć się uwaznie reklamie, jednak nie dostrzegłem niczego, co mogłoby wzbudzić niesmak. Wtedy Martyna powiedziała, krzywiąc się: "spójrz na paznokcie". Spojrzałem i niemalże się porzygałem []"
Andrzej, Kielce

Hiehihe! Rzeczywiście, model zatrudniony do tejze reklamy miał ciężką przeprawę podczas sesji zdjęciowej (Ś w morde chcesz?). Wg kontraktu miał przyjechać do siedziby PE z zadbanymi paznokciami. Niestety, szalona ekipa zg(Red.)ów postanowiła zmienic plan naturalnie w ostatniej chwili: "obgryzaj te paznokcie, synu, będzie hardcoral" Okazało się, ze "objechanie" paznokci to wcale łatwa sprawa i zajęło mu to sporo czasu. Ale z zadania wywiązał się na piątkę z plusem (S prędzej czy później wyda się że to moje paznokcie, więc od razu tłumaczę: to wina SPLINTER CELL - jedąc samochodem myślałem o tej grze i jakoś tak "odruchowo" obgryzłem te pazury. Nie śmiać się! Choroba zawodowa.)

FANTAZJE

"[] Pewnego zimowego dnia wybrałem się po 66 nr PE. Po zakupię patrzę na okładkę "66" - Hmm, brakuje jednej szóstki - pomyślałem) Idąc do domu, czytałem "Extrima", nagle, ni stąd ni zowąd, zaczęła mi lecieć krew (z nosa oczywiście). Nie wiedziałem, co mam robić. Miałem już wyrwać kartkę z gazety, co by powycierać nos. "Zaczekaj!" - krzyknęła najpiękniejsza dziewczyna w moim mieście. Dała mi chusteczki. Potrzymałem mi) nowego PE i szliśmy gadając i takie tam) Dowiedziałem się, ze ma PSX'e. Poszliśmy do mnie i pozyczyłem jej kilka gier oraz PE (nawiesem mówiąc, myślałem, że tych gier i czasopism już nie zobaczę, a tu za tydzień oddała. PE trochę zniszczone, ale to szczegół). Najgorszej jednak było to, ze krew dalej mi leciała. Pamiętam, ze włączyłem jej CRASHa, wtedy sobie patrzyłem jak ona gra i właśnie wtedy krew przestała mi lecieć, ze to napłynęła w inna miejsce). Szkoda jednak, ze ma młodszego brata. Brata? To nie brat - to jakiś bachor, który obślinił i podarł moje PE! Podsumowując: miałem ciekawą przygodę, w której poznałem najpiękniejszą dziewczynę świata) e wszystko dzięki 66 nr PSX EXTREME [. .]"
Lars Ulrich, Głogów

po czym obudziłeś się. Ech!

FRUWANE SYMULACJE

"[...] Posiadam Szaraka i chciałbym czymś na nim pofruwać. Czy istnieją na Szaraka jakieś warte zobaczenia symulatory lotu? Nie mam na myśli tylko samolotów, ale też śmigłowce lub jakieś statki kosmiczne rodem z "Gwiezdnych Wojen" [...]"
Pawło, e-mail

Oj, źle trafiłeś. Konsole jako takie i symulatory lotu jakoś się nie trawią. Owszem, strzelanin pod dostatkiem, ale w kwestii symulatorów musisz sobie odpuścić. Dobra rada: odpal miotłę (instrukcja obsługi oraz pakiet niezbędnych zaklęć w filmach z "portierem") i wal na Łysą Górę. A tak serio: jedynie GUNSHIP spełnia wymogi symulatora, pozostałe gry (AIR COMBAT'y, AGILE WARRIOR, THUNDERHAWK...) to strzelaniny z elementami symulacji.

REGENERACJA CD

"[] Jedna z moich gier przestała działać. Nośnik (CD) jest porysowany i krew mnie zalewa, bo mnie nie stać na kupno kolejnego oryginału (2 stówy drogą nie chodzą!). Czy mogę jakoś naprawić tę płytę? Pomocy!!! []"
Damian, Bielsko B.

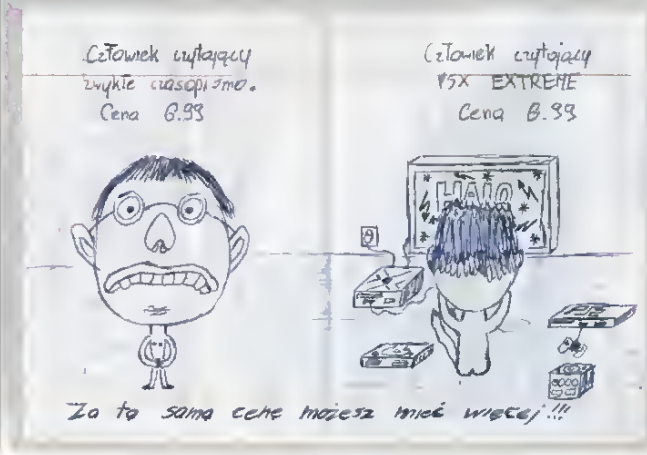
Jest pewien sprawdzony sposób, stosowany już przez nasze babki,) Jednak najpierw przeczytaj poniższy tekst, pośmiej się, po czym weź się do roboty. Przygotuj ręcznik (najlepiej biały!), pastę do zębow (nie płać za opakowanie!) tzw. polerkę do metali albo czyścik do plastiku, wodę oraz lupę. Gdy już namierzysz uszkodzenia (oprocz tych widocznych, lupą obejrzyj dokładnie całą powierzchnię płyty), musisz trzymać płytę pod kątem ok. 60 stopni pod swiatło i pocierać zadrapania wodą oraz pastą do zębów koniecznie ruchem od krawędzi do srodka krążka (nigdy ruchem okrężnym, gdyz w ten sposob płycie dodatkowo zaszkodzisz)! Chwilkę później powierzchnię należy oczyścić!



KONKURS
STWÓRZ REKLAMĘ PE

Narzekasz na brak gier do swojej konsoli? Nudzi Ci się? Jeśli na oba pytania odpowiedziałeś twierdząco, to mamy coś dla Ciebie! Wpadliśmy na pomysł: stworz reklamę miesięcznika PSX EXTREME!!! Im bardziej oryginalny pomysł, tym lepiej (i oby była bardziej ambitna niz ta ponizej - słyszysz Marcin?). Prace w formie elektronicznej, bądź tradycyjnej (technika dowolna, aczkolwiek rzeźbo-figurki 3D odpadają! SzOpEn, słyszysz?), nie stroncie także od bardziej wyrafinowanych, w miarę możliwości, technik, np. filmow wideo. A co!

Owoce swej kreatywności mozecie nadsyłać na adres Redakcji do końca kwietnia br. (z dopiskiem na kopercie "Reklama PE"). Najlepsze prace (wg rozeznania subiektywnej komisji redakcyjnej) zostaną opublikowane na łamach PE. Do wygrania 3 gry na konsolę PlayStation 2.



LIST MIESIĄCA

TUNING KONSOL ITP.

"[...] Co to właściwie jest konsola? Czy w ogóle istnieje jej definicja? "Najprostsze w obeludze dla odbiorcy, najbardziej stabilna i oryginalna jednostka elektroniczna służąca tylko i wyłącznie do grania" - według mnie, właśnie to nazywamy konsolą. Lecz gdy zagłębiam się w obecne, napływające zewsząd fakty, nie mogę oprzeć się wrażeniu, iż tak nie jest. Klawiatury, myszy, dyski twarde, emulatory, programy, odtwarzacze formatów wszelakich, patche itp. To a być konsola? Phi! Jak tak dalej pójdzie, to takowy termin przybierze całkiem inne znaczenie. Gdy patrzę na takiego Xboxa (PS2 po części także), to przed mymi oczyma maluje się napis: kombajn do rozrywki elektronicznej, żeby nie powiedzieć bardzo zubożała wersja PC. I nie obchodzi mnie fakt, iż jest to wszystko tworzone przez spółki undergroundowe, będąc przy tym sprzeczne z prawem autorskimi. Ktoś powie, że jest to robione przez zapaleńców, ludzi "normalnych inaczej", aby urozmaicić, ułatwić (?) sobie obcowanie z owym systemem; i wreszcie, że nie muszę tego kupować. Sądzę, iż świadczy to o ułomności konsol, o tym jak łatwo można je złamać, co w konsekwencji prowadzi do zacierania przewagi i granic między pecetami.

HIV: Z całym szacunkiem, ale nie zgadzam się z Twoją wiesniacką opinią:) Posłużę się analogią, bo tak będzie mi wygodnie - tuning samochodów. Kupując jakiś model (bez konkretów) o zaborwieniu turystycznym nie powinieneś się przejmować faktem, iż za sprawą tuningu możesz z niego uczynić gablotę stricte sportową. Możesz tak uczynić, ale nie musisz. Ot, alternatywa, bądź co bądź przyjemna. Obniżysz zawieszenie, zmienisz wydech, układ hamulcowy - będzie bardziej 'simpatyczne'. A że wzrośnie zapotrzebowanie fury na benzynę, co akurat ma spora wspolnega z tematem tuningowania konsol, to juz inna sprawa.

Moza nieść to za sobą także wiele innych komplikacji, problemów. Głupio to zabrzmi, ale boli mnie, że mój ulubiony sprzęt zatraca powoli swój charakter i klimat. Mój kolega stwierdził (FPPajonk - pozdrawiem!), iż oryginalny to był PSX. Obawiam się, że miał w pewnym sensie rację. Ba! Nawet jestem tego pewien. Spójrzcie jaką politykę prowadzi ostatnimi czasy większość korporacji. Ich najciekawsze gry lądują praktycznie na wszystkich platformach łącznie z PieCami. EA, KONAMI czy "holdingi spawalnicze" rozsiewają swe tytuły gdzie popadnia, wkurzając przy tym większość Graczy. Zawsze powtarzam, że największy potencjał tkwi w exclusive'ach. Dzięki takim stetutom, maszynki posiadają oryginalność, a sama gra... duszę?

HIV: Ty twierdzisz tak, a ja - wczuwając się w rolę kolesia, który stoi przed wyborem jednej jedynej platformy - inaczej. Ba z jednej strony ludzie opowiadają się za exclusive'ami, a z drugiej - po cichu liczą na to, że będą mogli naparzać on-line na konkurencyjnych systemach. A "dusza gry" to jakiś wypasiony slogan, nie uważasz? Jeśli port jest 100-procentowy, nie widzę problemu, czy gram na PS2 czy GC (kwestia pada?).

Buduje się wtedy ten "magnes", który tak nas przyciąga - "Widzicie, jakie piękne gry mamy?!" A tak - guzik! I tu, i tam. W dodatku każda (choć niekoniecznie) czymś się różni. Nie chcę, aby zapomnieli, jak powinny wyglądać gry na konsolę. Np. sena piłeczek KCET, mimo iż prezentuje bardzo wysoki poziom, zaczyna mnie irytować. Jej kolejna części wychodzą zbyt często, co odbijaj się na zmienach, jakie w niej zachodzą - jest ich za mało! Denerwuje mnie także, że flagowe tytuły Czarnułł lądują na innych platformach. Czy jestem rasistą? Nie! Mój kolega (hi Kuti) powiedział "Niektóre gry powinny zostać tam, gdzie ich miejsce" - ja się pod tym podpisuję! Jeśli nie ma ładu i składu, to panuje chaos.

HIV: Ja również podpisuję się wszystkimi 'rękami i nogmi'. Jakos nie wyobrażam sobie TEKKENa na pecu. Pamiętając kwestię sterowania (można podpiąć pada), zostaje jeszcze problem płynnej animacji - z tym w przypadku pieca jest fatalnie, a np. w bijatykach zdarza się często, iż należy trafić z cosem w konkretną klatkę animacji (itd. - zależnosci jest od gromu). Gdy na swoim blaszaku odpaliłem ostatnia TD (OVERDRIVE), to niemal z fotela spadłem (taka nędza, a animacja - tragedia). Do czego dążę? Nie wyobrażam sobie pecetowego portu POINT OF IMPACT, który mnie na każdym kroku...

Wracając do hardwara u: Jak chcielibyście, aby wyglądały następne Next Geny? Marzy mi się, że tak powiem, powrot do korzeni, czyli proste a zarazem elegancka budowa, banalna obsługe (power, reset, open/close), żadnych głupich programików, łatwy dostęp do sieci, DVD - hmm, odbiega to od zased, które wypisuję, ale przymknę na to oko, albowiem drogi przemysłu filmowego i "growego" zaczynają się plątać, próbując atworzyć coś scalonego (na "Discovery" leciał newet program na ten temat). Zatem DVD - jak najbardziej, eha, łatwe kodowanie dla programistów). No i gry mają być nietuzinkowe, z kazdego getunku, śliczne i bajeczne, dla dorosłych i dzieci, jakiaś gadżety urozmeicająca ich zabewę (maty itp.). Dekretów 'ekskluzywnych' jak najwięcej!

HIV: Ja jestem na nie. Niechaj konsole aferują jak najwięcej. Jesli zostoną konsolami z krwi i kości w kwestii oprogramowania (gry i możliwosci techniczne - architektura), a dodatkowo aferować będą dostęp do Internetu i te wszystkie bojery - to czemu nie?! Najlepszy lek na ból głowy? Przybytek! Ba od przybytku głowa nie boli... Byc moze za 2 lata DVD będzie tak popularnym nośnikiem, jak CD obecnie (czysta płyta za ok. 1 zł), DTS3 standardem w telewizji (tjaaa...), a i konferencje internetowe chlebem powszednim - wtedy nie będziesz musiał kupic browaru, żeby napic się piwa (PC). (...) Co mnego, że za lat kilka większosc z przeciwników peceta będzie posiadac swoje maszyny na chacie, prędzej czy później...

Wielu szydzi z GameCube'a, a jakby się dobrze przyjrzeć, to jest to najładniejsza i najbardziej nietypowa konsola. Zepewne dlatego tak kochają ją Japończycy. Śmiech mnie ogarnia, gdy pomyślę, jak wielu mówiło, iż jest dziecinna. Teraz "kostka" posiada najlepsze horrory dostępne na rynku SH3, RE i ED, fju, fju! Do tego tytuły nań dostępna, są nieosiągalne na innych systemach. Dodajcie do tego możliwość podłączenia GBA, a wnet uświadomicie sobie, iż NINTENDO wie najlepiej, co to znaczy rozrywka! Widać, że big N zaczyna pomału kapować powiedzenie "biznes jest biznes". Czuję, że "chopoki" jeszcze coś wymaglują nietypowego.

HIV: Rzeczywiście, nie ma to jak refleks. Firma z długą, siwą brodą zaczyna kapować, co to znaczy "rozrywka". Niezle to sobie wymyślites. A afera związana z zawyżaniem cen cartów przez NINTENDO to pies? Na tak, "biznes jest biznes". Tak jak każdemu producentowi sprzętu i oprogramowania, tak soma NINTENDO leżysz martwym bykiem: "płoć i nie narzekaj". Za dawnych czasow było podobnie w Polsce z mieszkaniami: człowiek dostał przydział po 15 latach oczekiwania i cieszył się jak cholera. Po odebraniu kluczy zauważał, że brakuje jednego pokoju oraz łazienki, okna w kuchni, czuc smrod, gdy sąsiad pierdnie, na i odpada tynk ze scian. Siedział taki człowiek z myślą: "będę cicho, bo mi jeszcze odbiorą klucze"...

Nie zmienia to faktu, iż będąc posiadaczem PS2, chciałbym mieć zarówno X-a jak i GaCka. Easa, ale ja się przecież zastanawiam nad zamianą PS2 na GC... A tak w ogóle, czuję się trochę oszukany. Dlaczego? Firmy nie są z Graczami tak do końca fair. Zamydlają nam oczy, twierdząc iż dane gry będą dostępne tylko na daną machinę. Człowiek posiada np. PC, i kupuje konsolę tylko dle tamtych gier, po czym ne Nacie dowiaduja się, że to były tzw. time-exc... Co za czuby! Przeciez to kłamstwo. Albo coś jest "only on..." albo nie! Po jaką cholerę kupować i to, i tamto, skoro coś jest dostępne na tym i na tym? Zakichany Xbox! Wprowadził tylko niepotrzebne zamieszanie! Pijawka i pasożyt żerujący na innych. Zero oryginalności, ale w końcu to też konsola. Chyba dletego darzę ją takim sentymentem... [...]" Turi, Zory

HIV: A Ty co, z chomki się urwałeś? Żadna to nowość! Takie zabiegi są na porządku dziennym, a nazywają się "reklamą" (w tym przypadku chodzi bardziej o wzięcie konkretnej produkcji na języki). (...) Tak czy inaczej, miła mi się z Tobą gawędziło, aczkolwiek nagrody (planowanej) nie otrzymasz - w liście nie podałes swoich namiarow. Na i po ptakach... Ew. reklamacja nie zostanie nawet rozpatrzona (błędy spora kosztują, hi Fenix!).



spłukać wodą. To wszystko w temacie. Sposób może się wydawać "nia teges", ale skutkuje. Poza tym, nie masz nic do stracenia. A jeśli nastawiasz się na profesjonalną regenerację płyt CD, to mozesz zaopatrzyć się w specjalne urządzenia przeznaczone do tego typu zastosowań, jednak kosztujące wcale mało.

GADŻET, INSPEKTOR

"[...] Bardzo mnie cieszy, że wychodząc naprzeciw wymaganiom Czytelników, wprowadzacie zmiany do PE. (...) Proponuję Wam rozwiązanie, które zapewni stały poziom sprzedazy przez najbliższa kilkadziesiąt lat!!! A o so chosi? Sprawa jest banalnie prosta. Wystarczy na grzbiecie PE wydrukować, na przykład, wizerunek golej Yuny (kazdy by coś takiego chciał:). Grubość grzbietu gazety wynosi ok. 1 mm, więc jeśli obrazek w podstawie będzie miał 50 cm, daje to 500 wydań!!! W praktyce oznacza stałą sprzedaż przez około... 41 lat! I co Wy na to? No ale to jeszcze nia koniec. Różne pisma, mają w zwyczaju dołączać do gazety różne duperele, wy mogliby ście do każdego numeru doczepić podzespół np. PS2, aby kazdy Czytelnik z czasem mógł cieszyć się z posiadania takiej zabawki:). Jezeli uznacie, że tan pomysł może być za drogi w realizacji, to pomyślcie nad innymi gadżetami, np. bułka z serem (zeby Czytelnicy do szkoły głodni nia chodzili), a dla dziewczyn... tampon z wizerunkiem Clouda.). [...]" Azbest, Mikołów

Ludzka kreatywność nie zna granic. Jesteśmy pod wrazaniem i obradujemy. Być moze coś się z tego urodzi (mazaki?).

MATURA

Nagroda: karta pamięci

"[...] W zaszłym roku przyszło mi zmierzyć się z egzaminem maturalnym. Nia byłaby to jakaś niesamowita historia, gdyby nia to, co wydarzyło się na moim "ustnym polskim" (pisaliśmy tzw. "maturę pomostową"). (...) Forma tej prezentacji była dowolna. śpiew, wiersz, nagrania wideo lub audio, słowem co sobia maturzysta wymyśli, eby tylko było na temat i poważnie potraktowane. (...) Wybrałem temat "Gra komputerowa jako przejaw chęci społeczeństwa do zabawy, porównaj grę komputerową z książką pełniącą podobną funkcję". (...) Szedłem właśnie do autobusu, kiedy nagle w mojej głowie zaświtał iście szatański plan: skoro prezentacja jest dowolna, to czemu nie miałbym odwalić największego szkolnego przekrętu w życiu - chcą o grach - to biorę za sobą Pleya i utnę sobia partyjkę w TEKKENe na mojej własnej maturze z polskiego!!! (...) Wybił dzień matury. Ubrany w garnitur, z konsolą pod pachą i TEKKENem 3 w ręku udałem się do szkoły. (...) Zostałem zawołany do sali. Ruszyłem w jej stronę odprowadzany spojrzeniami kolegów i koleżanek, którzy do końca nie wierzyli, żа to zrobię. Podekscytowany wewnątrz, ale spokojny na zewnątrz wszedłem do sali. Ledwie zamknąłem za sobą drzwi i oblałem się zimnym potem. Dwóch uczniów, trzy babki w komisji, tablica, firanki przy oknach, krzesła, stoliki... Wszystko było, wszystko oprócz mojego "zamówionego" telewizora. No więc mówię grzecznie, niemal szeptem - Przepraszam, pani dyrektor, ale gdzie jest telewizor? Podniosła na mnia głowę i jak nagle nie wrzaśnie - Jaki telewizor?!? To jest matura, a nia jakiś cyrk!!! Siadaj, bo przeszkadzasz innym!!! (...) Po chwili wjechał do sali upragniony przeze mnie telewizor. (...) Odpowiedziałem na dwa pytania, podłączyłem konsolę, zapuściłem TEKKENa, wybrałem postać i zacząłam grać, rozwodząc się na temat gier i książek. Z matury dostałem "5". (...) Dzisiaj studiuję zaocznie na pierwszym roku, pracuję żeby zapłacić za szkołę i nie mam już tyla czasu, co kiedyś. Czasem udaje mi się wyrwać do kumpla, który ma PS2, i popykać całą nockę, albo chociaż na godzinkę włączyć swojego Szaraka. I choć boję się, za tamte czasy minęły bezpowrotnie, to jednak gdzieś w głębi duszy, cały czas jestem tym gościem idącym w garniturze i z konsolą pod pachą na

Ankieta na forum

HiV: W poprzednim miesiącu, na łamach Forum PSX EXTREME założyłem temat, "Moje fascynacja grami. . - z niciskiem na to, ekąd się wziął bakcyl, dlaczego enkietowani nie porzucili pasji itd Zapraszam Was do zapoznania się z wybranymi opiniami członków Forum, bez zbędnych komentarzy (...) Zainteresowonych przepraezam za koemetyczne poprawki oraz cięcie wypowiedzi - taki zabieg był konieczny z przyczyn obiaktywnych.

"[...] Jeszcze siedząc na nocniczku grałem u znajomych w coś ne kształt PONGa. Ne eeno zaraziłem się graniem trochę później - w salonach (gdy juz mogłem dosegnąc do przycisków), ktore namiętnie odwiedzałem w kazdym mieście Polski, do którego rodzica zabierali mnie w ramach urlopowych wojaży. Cały rok szkolny zbierałem do specjalnego woreczka monety aby później na wakacjach pójść po całości. To były czasy - do dziś bezbędnie asocjuję gry z miejscami Lądek Zdrój - MOON PATROL, Kudowa - "Donkey Kong", Szczecin - ASTEROIDS i "Slaughter House" Chlip, chlip... nie mogę [...]" Wajper

"[..] Chcąc pozbyć się nadmiaru wolnego czasu, mój brat kupił Atari 65. Dość klasyczny model zawarcia znajomości między Graczem a nową platformą, lecz wówczas nie istniała dla mnie inna alternetywa. Kolejne lata to następne sprzęty i konsole [...]" Słoik na zimę, Łódź

"[...] Kiedyś uzbierałem pieniądze ne PC286. Pemiętam, jak zbierałem kasę na niego, zamiatałem ulice u sąsiadów i chodziłem po kolędzie. Ale jako ze kiedyś mój PC się zestarzał i grać się na nim nie dało - moja fascynacja zamarła. Aż po dzień, kiedy kupiłem za 100 zł swojego PSX'a i fascynacja się odrodziła. W ciągu pierwszego tygodnia posiadanie PSX'a spałem w sumie 16 godz.) [...]" Pijany człowiek

"[...] Pewnego dnia będąc na wakacjach, mój kuzyn przywiózł do domu PSX a i kilka numerów PE pozyczonych od kolegi. Pierwszą grą, w którą grałem, był TEKKEN 2. Tak mi się ta gra spodobała, ze nie mogłem się od niej oderwać. Po powrocie do domu zaczęło mi brakować chwil spędzonych przed konsolą. Postanowiłem sobie, ze muszę zebrać kasę na własnego Szaraka. Pół roku później mój Soniak lezał dumnie ne półce, a ja nie mogłem w to uwierzyć! [...]" Nicker, Łódź

"[...] Moja przygoda z grami zaczęła się 7 lat temu (gdy miałem 8). Na początku grałem u kuzynki, która miała Atari. Potem zaopatrzyła się w Pegasusa, no i to już było jakieś cacko. Zasiedłem pewnego wieczoru na jej urodzinach i graliśmy w grę podobną do "Sonica". Przeszliśmy do samiutkiego końca i został nam ostatni boss (wow!). (...) Minęło kilka lat i miałem już mojego ukochanego PSX'a, no i co tu dużo mówić - miałem go przez 4 lata i grałem, i grałem. Po 4 latach kupiłem PS2 i tez grałem, grałem, tzn. grałem i grałem. [...]" Miłosz

"[...] Moja fascynacje konsolami zaczęła się od tego, ze pecety są do bani - naprawdę! Jakieś trzy lata temu miałem pokemona (pieca), który non stop się rozwalał. Powiedziałem sobie, ze mam to w """" i kupuję konsolę. I tak się zaczęło [...]" Cegła, Józefow

"[...] Ok. dwanaście lat temu przechodziłem obok stoiska pewnego Ruska na bazarku, ktory zachwalał niesamowite urządzonko z wyświetlaczem i przyciskami, potrafiące cuda. I to właśnie on wcisnął to "coś" mojemu ataremu. To "coś" to były dobrze wszystkim znana ruska gierka, podróbe kieszonsolki firmowanej przez NINTENDO ("jejeczka"). A dalej to już Pegasusy, C64 - i tak do dzisiaj [...]" Lukkow, Częstochowa

"[...] Momentam, który na stałe zgiął moją psychikę w stronę gier, była instalacje w pobliektm Domu Kuttury (osiedlowym, zresztą) Schneidera (czarna klawiera z wbudowaną stacją dysków). Było to chyba w '88 r. Wtedy to, na wściekle zielonym ekranie monitora zagrałem w ARKANOIDa, nazwanego czule przez osiedlową dzieciamlę "packą". Osobą, ktora uświadomiła mnie o istnieniu tego sprzętu, była babcia (wtedy jeszcze nieświadoma następstw), która po zaprowadzeniu mnie do ODeKu powiedziała "patrz, to komputer", na co ja nie odpowiedziałem nic, bo stałem z rozdziawioną gębą, wpatrując się w letającą "packę". Później poszło gładko. C64, Pegasus, krótka przygoda z MegaDrive, PSX (yeah!) i w końcu PS2. Swoja drogą, to nieźle ten czas zap""""a. [...]" Siara, (mo))Rzeszów

"[...] Moja fascynacje grami zaczęła się w czasach - kiedy wszyscy porozumiewali się po staromałpiemu i widok banana czy puszki coli wprawiał wszystkich w ekstazę. Znajomych miałem raczej ubogich (zadnego wuja w 'enerde') i kiedy kuzyn dostał pod choinę PONGa - całymi watahami ciągnęliśmy do niego jak zwierzyna do paśnika. I tak latka leciały, a ja obracałem się i obracam w tym samym kręgu znajomych, którzy ne grach się wychowali, wiec nikomu przez myśl nie przejdzie z tego zrezygnować. Giercowanie nie jest oczywiście przymusem ale nie widzę powodu, dla którego miałbym się pozbawiać chwil radości czy wspomnień takich chwil [...]" Trogos

"[...] Wszystko zaczęło się w 1989 r., kiedy to wybrałem się do salonu gier w wesołym miesteczku, które rozstawione było niedaleko mojego domu. Zagrałem w pierwszą lepszą grę, która akurat nie była oblegana - PAC-MANa - i juz wtedy wiedziałem, ze granie to będzie jedno z moich życiowych pasji. Tak też się stało (...) Nigdy nie myślałem o porzucaniu grania, bo tylko to hobby potrafi mnie tak zrelaksować i daje mi tyle rozrywki. Trochę inne bajka, ze granie zabiera mi nieraz zbyt wiele czasu, ale jak pasja to pasja - i niech tak juz zostanie) [...]" VerB, Gorzów Wlkp

"[...] Moja fascynacja grami zaczęła się w 1994 roku. Pierwszą moją konsolą był NES w międzyczasie grałem trochę ne PC, SNES padł w roku 1996 i w mojej karierze był zastój - tylko PC. W międzyczasie kupowałem handhelds, fascynowały mnie one od 1998 roku, kiedy zakupiłem GB Pocket a kilka miesięcy później GB Color. Dopiero w 2001 roku zekupiłem PSOne - pierwszą po kilku letach konsolę stacjonarną, i wtedy zaczęło się na dobre - i trwa do dziś, tyle ze kolekcja z 1 konsoli zamieniła się w prawdziwą maszynerię - 8 konsol w pokoju [...]" Sami, Kraśnik

"[...] Moja przygoda zaczęła się stosunkowo późno, gdzieś w 1999 roku. Wtedy po raz pierwszy u kuzyna zegrałem w DRIVERa. Gdy potem odciągnęli mnie od pada, pomyślałem "muszę to mieć!" PSX a dostałem pod choinkę. To była szajba, wszyscy jedzą rybę po grecku, a ja z kuzynami pocinałem w DRIVERa. Ok. 2 lata później sprzedałem PSX i po półrocznym głodzie kupiłem wyśnioną PS2, ne której gram po dziś dzień. [...]" Pelo, Szklarska Poręba

"[...] Moje przygoda rozpoczęła się od kupowanie pism o grach. Zainteresowałem się tym tematem i dalej poszło "z górki" - miałem kolejne konsole i kompy. Gram do dziś [...]" Frenko, Łódź

KTOŚ NIE ŚPI...

"[...] Uważam że banda idiotów, którzy siedzą całymi dniami i tylko grają na konsolach, to jest kretynizm! Ale z drugiej strony - skąd szary człowiek miałby wiedzieć, co się dzieje na rynku?! A tak to mamy takich kretynów i wszyscy wszystko wiedzą. [...]" Lechu, e-mail

Ktoś nie śpi, aby spać mógł ktoś" - jak brzmi mądra maksyma. My pracujemy, dając Wam informacje, doprawiając szczyptą wiejskiego klimatu. Wy - Czytelnicy - je łykacie. To chyba uczciwy układ, nieprawdaz? Zapewniam Cię jednak, iż w życiu nie zajmujemy się tylko i wyłącznie graniem. To by mogło zabić...

TAŚMOCIĄGI

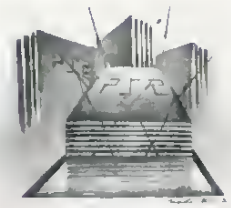
"[...] Nie wiem, jak inni to odbierają, ale powiedzcie mi - czy nie wkurza Was to, ze po tym, jak wychodzi dana gra, 'za chwilę' mamy już następne pięć jej części? My, polscy Gracze, żyjący w tak zacofanym kraju, w większości przypadków mozemy sobie o tych wszystkich grach co najwyzej pomarzyć i pogodzić się z tym, ze jeszcze dłuuugo nie zagramy w nie (..) i tak np. wychodzi niedługo SILENT HILL 3, a ja nawet jeszcze nie grałem w "dwójkę", co lepsze - podobno robią juz "4". Podobno robią już też THPS5 i 6? Jeeeeezu!! Litości, ludzie, opamiętajcie się, zwolnijcie! (...) Dobra, czas kończyć. Co kupić: GTA5 czy lepiej poczekać na "ciódemkę";)? HiV, mam nadzieję, ze mi doradzisz) [..]" Jeyou, ???

W życiu nie można mieć wszystkiego (no, chyba że się nazywa Gates i pochodzi z Redmond,) - pamiętaj o tym

PSX NA OŁTARZE

"[.] Jestem fanem PSX i PS2. PS2 w mniejszym etopniu. Nie jestem Graczem-szowlnistą, jestem stosunkowo tolerencyjny. Ale niektórych rzeczy nie rozumiem. Na przykład, dlaczego SONY sple""yło PS2?! Ta platforma (którą zresztą posiadam) to normalny shit. PSX było platformą, na którą wychodziły gry nowe, wprowadzające wiele innowacji, nie tylko graficznych - np. serie TEKKEN, GRAN TURISMO, GTA, VAGRANT STORY. Umyślnie nie podałem niektórych znakomitych tytułów, np. MGS, CHRONO CROSS, FINAL FANTASY, ponieważ są to kontynuacje znanych wcześniej gier. Jednak siła konsoli PSX opierała się głównie na "świeżości" gier, które na nią wychodziły. Następną genialną rzeczą w PSX był sam sprzęt, grafika 3D, użycie CD-ROM-u (to było wtedy coś nowego, niesamowitego więc) (HiV: z tym CD-ROM-em to żadna innowacja) A teraz PS2, gry w sumie fajne. SOUL REAVER 2, MGS2, TEKKEN 4, TEKKEN TAG T, SHADOW MAN 2, BLOOD OMEN 2, HITMAN 2, GRAN TURISMO 3.. Co to ma być?!! Nieliczne nowości, nawet najbardziej zaje***te, tj. DEVIL MAY CRY, ICO nie załatwiają sprawy. Konsola PS2 jest przeznaczona na ludzi, którym podobałe się "jedynka". Producenci wrzucają stare gry z lepszą grafiką. Czemu wychodzą same sequele i są tak słabej jakości? Nie powiesz przecież, że dla pieniędzy, bo chyba ludzie wolą kupować gry dobre, niż złe. Więc dlaczego??? [...]"

Wotek, Szczecin



Czytam te wszystkie listy, w których autorzy narzekają, że współczesne konsole i gry są be!, co argumentują w ten sposób, że za grosz w nich innowacji, no i śmiać mi się chce. Wkrótce do kin trafią kolejne części "Matrixa", "Terminatora" itd. Nie wyskoczyć na seans tylko dlatego, że będą sequelami? "Zresztą, przecież kino me już przeszło 100 lat, a zatem filmy nie wnoszą nic nowego" - tak też można by wnioskować. Albo samochody - są be! gdyż oprócz nowych konstrukcji (stylistyka nadwozia i wnętrza, silniki), wciąż korzystają z utartych schematów. To niby co mają robić - fruwać (bujać w obłokach?) i przyrządzać pyszne naleśniki z syropem klonowym? O co chodzi? Czy MGS2 jest grą jedynie "prawie bardzo dobrą", a nie hitem tylko dlatego, że Snake odgrywa weń drugoplanową rolę? Nie, jest tak dlatego, że MGS2 jest jedynie "prawie bardzo dobrą", a nie hitem - po prostu. Nie cierpię dorabiania ideologii do faktów, nie cierpię naleśników z serem, nie cierpię motywu zemsty w kinie.

FAHOWDZY

"[...] Witam! Mam ciekawy skan, pochodzi on z "Tele Świata" - z kącika opisującego nowości VHS i DVD. Oni się na tym "znajom"). [...]" Gregor, e-mail

No, znajom się, znajom...

Resident Evil

Horror o-f (DVD)



Zgrabna Milla Jovovich jest gwiazdą filmowej wersji gry komputerowej z zestawu Sony Playstation. Członkowie wojskowej grupy specjalnej wchodzą do tajnego laboratorium, gdzie następnie zwarte. Naukowcy przeprowadzili w nim ryzykowne eksperymenty genetyczne. Zamiast pracowników laboratoriów natrafiają na rzesze wygłodniałych zombi. Film wyreżyserował Paul Anderson, twórca „Mortal Kombat".

OLD...

"[..] Chciałbym poruszyć kwestię działu "Listy", a mianowicie pewnych tendencji i mody na różne tematy. Zacznę od tego, ze ludzie obecnie piszą dużo o - POMI POMI POMI - oldschoolu. Dlaczego? To proste, bo jest ne topie. Ale zauważ jedno: najwięcej jest krzykaczy, którzy "starą szkołę" znają tylko z opowieści lub emulatorów. Mam na myśli gości mniej więcej 15-letnich, którzy na fali popularności owego terminu próbują zaistnieć (z mizernym skutkiem) w tym małym światku. Mówią, że 'oldskul is da bast i klocki lego'. Ale który z nich naprawdę pamięta transmisje radiowe, dzięki którym zdobywało się nowe tytuły? Pisaliście o giełdach, które też miło wspominam, ale któ z tych krykiających na nowe tytuły może coś o nich naprawdę powiedzieć? Piszę o tym dlatego, ze mam dość listów przyrównujących obecny stan przemysłu gier do tego, co było kiedyś. Czy ci wszyscy pseudo-oldskulowcy myślą, że wszystkie stare gierki były super (po przeczytaniu kilku listów można odnieść takie wrażenie)? I tu właśnie przechodzę do sedna sprawy: oldschool BYŁ, a TERAZ jest TERAZ - i na tym się trzeba skupić. (...) Mam nadzieję, że

RODZYNY



Nie kazdy grzeszy kunsztem pisarskim, nie kazdy grzeszy ogromnymi pokladami inteligencji. Tak czy siak, mniejsze rubryka czeka na support wszystkich "innych". Dostaje liczna glosy, iz bawicie się przednio. No to fajno, bawmy się razem. Zapraszam do lekiury (oczywiscie zachowano oryginalną pisownię) □ [mv]

■ "Hmmmm... ten list jest naprawdę bezsensu! No, to ja może będe juz kończył. Napewno coś jeszcze nieraz napiszę." BARjed

■ "jeeezu, pomozcie mi ja juz nie mam sił:((jak przejsc tego zasranego potwora co trzeba skakac na kołowrotku??!!!w sheep dog and ...ja juz nie moge!!!!k... a, pomózcie!!!pliś!!!!!!!nawet moze byc kod jakis!!k... a!!!mam 23 l,ata a mam zacicia na takim skur... ... wiel!!sorry że wuklinam ale zaraz wp... ...lanawet mojemuu kumplowi z mojej niemocy ((plisssssssss ((:(" tomek

■ "Nie mam wiela czasu, bo po za graniem mam jeszcza wiele innych zajęć, np. oglądam rozna senale (moja ulubiona to "Na dobre i na zie" oraz "M jak miłość"). Nie smiejcie się ze mnie, bo wy tez moglibyście czasem ja obejrzeć. () Ostatnio przechodziłem fix i co? Wspaniale, takiej grafy dawno nie było. po prostu miodzio, a poze tym, zeby ją przejść trzeba być twardym jak kupa na mrozie. Wprawdzie nie przeszedłem jej całej (za długa), ale przeczytałem cały jej opis i to mi wystarcza (dzięki Star, bez ciebie bym sobie nie poradził)." Marcin

■ "Wczoraj mój kumpel stwierdził: Chłopaki, ja wem powiem jedno - seks bez partnera jest jak masturbacja!". Michał

■ "Sz.p. Redaktorzy! Niech Pan wygospodaruje dodatkową stronę dla "Kącika wyścigowego" w Pańskim magazynie. Z góry dziękuję. - Prezydent RP Aleksander Kwasniewski. () PS. Naprawdę jestem Prezydentem RP a wiadomość jest od Spider'a bo korzystam u niego z internetu." Spider

■ "sorki za błędy HIV-wiesz jak to je po reformie oświaty..." Sunrise, Białystok

■ "Czy warto było kupic playa skoro niedługo wychodzi PS3?czy nie popełniłem błędu?" Grzesiek

■ "Fulla Respecta, nie chcę nagrody, nie podpisuj mnie żadną ksywą, nie chce debila miesiąca, bo jakbym chciał to bym na niego świadomie kandydował." Rafał

ten list trafi do ludzi i niektórzy Czytelnicy przestaną wypisywać różne "dziwne" rzeczy. Pamiętajcie: "Towar ma taką wartość do jakiego odbiorcy jest skierowany". [...]"

Danta, Częstochowa

Zgadzam się z Tobą, TERAZ JEST TERAZ. Zawsze to jednak miło powspominać stare dobre czasy. Problem w tym, że trzeba mieć stosownego kompana do dyskusji, bo "stary kot nie pogada do rzeczy o kwietniowych wojazach z narwanym, młodym siarściuchem", nieprawdaż? Z trzeciej strony medalu, której nie ma, nie dziwię się smarkaczom (sorasy za określenia, ale mam już na karku sporo wiosen i z racji wieku mam prawo określić tak choćby nawet 18-latka), którzy próbują wbić się w klimat. Wszak to nie ich wina, że przyszli na świat "zbyt późno", tj. np. w połowie lat 80., a co za tym idzie - dla nich oldschool to Amiga. Mało tego, w pewnym sensie podziwiam takie jednostki - choćby za to, że starają się zgiębić wiedzę nt. archaicznych systemów. Moze i niepotrzebnie "wożą się" ze swoją 'oldskułowością', ale... każdy wiek ma swoją rację.

GIGANCI

"[...] Witam i pozdrawiam - i to koniec wstępu (nie lubię się z tym chrzanić!) (...) Zauważyłem wzrost zainteresowania X-em. Ten sprzęt ma faktycznie większe możliwości niz PS2. I co z tego... Mimo to SONY RULA. To PS2 ma największą żywotność, najlepsza giarki i najwięcej dobrych tytułów. Bill musiałby niażle sypnąć zielskiem, aby dogonić konkurencję. Chociaz popyt na sprzęt MS rośnie, a to dzięki mocy konsoli, o której coraz więcej osób się przekonało dzięki jej promocji. Bill ma kasę i wie jak jej użyć. Właściwy sposób reklamowania doprowadza X-a na coraz wyzsze miejsce w hierarchii rynku konsolowego. Ankieta zamieszczona w gazecie dobrze to obrazuje, tak samo jak rysunek do "bilansu, faktów, prognoz itd." (PE#66, str. 26)

Listy - skrzynka

Popis dała gierca PANZER DRAGOON ORTA. NINTENDO też próbuje powrócić na rynek, przeciez kiedyś było pionierem, obecnie nie radzi sobie z konkurencją, mimo dobrych tytułów i niskiej ceny konsoli. Dla porównania: PS2 jest najdroższą konsolą, a jednak zajmuje pierwsze miejsce na rynku. Prawdziwa walka rozgrywa się między SONY a MS. To dwa giganty, które nie dają sobie w kaszę dmuchać. To ona obecnie ustanawiają reguły na rynku. [...]" Damian, Łódź

PS2 rządzi na całej linii - to nie podlega dyskusji. Natomiast konkurencja pomiędzy X-em a "kostką" to pojęcia względne - w zależności od rejonu świata. Jak się sprzedaje Xbox w Japonii - każdy wie. Jednak nas powinna interesować przede wszystkim sytuacja na Starym Kontynencie, a szczególnym uwzględnieniem Polski. A w Polsce trudno oszacować co i jak. Co prawda gdybanie na nic się zdaje, jednak pozwolę sobie nieco pogdybać (bo lubię). GDYBY Xbox był sprzedawany w Polsce oficjalnie, czyli zalegał na półkach sklepowych (choćby w markatach), to BYĆ MOZE sprzedawałby się wyśmienicie, nawet lepiej niż PS2. GDYBY GameCube został porządnie spiracony, to BYC MOZE sprzedawałby się wyśmienicie, nawet lepiej niż PS2. Ale jednocześnie GDYBY konsola PS2 kosztowała w Polsce ok. 800 zeta, to BYĆ MOŻE zostałaby bez konkurencji. GDYBY Xbox kosztował... itede itepe

NAPRAW SWOJĄ PS2
SPOSOB #2

"[...] Ostatnio przy próbie reanimowania PS2 (Wasza metoda już nie pomagała) znalazłem nowy sposób naprawy. Wystarczy posmarować prowadnicę, po której porusza się laser, wazeliną kosmetyczną lub smarem, a konsola powinna przestać tykać. "Jak to?" - spytasz. Otóż po prawej od lasera jest silniczek, z niego wychodzi podłużny "ślimak", na którym położony jest plastikowy kawałek, który przyczepiony jest do lasera i porusza nim. Ten kawałek przeskakuja na "ślimaku" i stoi w miejscu nie ruszając laserem, tylko przeskakuja i nie chce zaskoczyć na "ślimaka". On powoduje tykania i przez to gra się zacina, bo laser nie moze ruszyć. Po nasmarowaniu dwóch prowadnic poruszających laserem nie musiałam nawet bawić się zębatką, a konsola sprawuje się bez zarzutów od ok. 2 miesięcy. (...) U mnie działa, więc u innych musi też działać. [...]"

Wojciech, Bytom

Nie sprawdzałem, bo nie miałem takiej potrzeby. Zresztą sposób to znany i powszechnie stosowany (z dobrym skutkiem) w Szaraku. Uznałem jednak, że warto opublikować ten matenał. A nuz komuś pomoze. Pragnę jednak wyraźnie zaznaczyć, ze Redakcja PSX EXTREME nie odpowiada za ewentualne szkody sprzętowa lub uszczerbek na zdrowiu wynikłe wskutek nieudolnego majsterkowania.

RYZYKOWNA PRZESIADKA

"[...] Nie rozumiem gościa, który w styczniowym numerze rozwodził się w sprawie wyższości jednej konsoli nad inną w ten sposób. "Na dzień dzisiejszy



Komix Korner



Na i nadszedł marzec - za oknami tak samo smętnie, jak miesiąc wcześniej. Amerykanie pchają się do Iraku, Japończycy wciąż kochają pokemany, a Polacy, jak to Polacy, jedzą, piją i lulki (lufki?) palą. Nic się nie zmieniło, poza ilością kartek w kalendarzu... Czas nie istnieje, Arystoteles miał rację. A ja siedzę, słuchając "Hallow Life" KoRna i przeglądam Wasze prace - jeszcze nie jest tak źle. Zaczynamy...

PRYWATA.

Michał Thoma: linie i cieniowanie robię ręcznie piórkiem na kartce papieru. Do tego nie potrzeba komputera (Obi: pamiętaj, stary, wdzę Cię na przysiędze, hły hły)

Patrycja Bartkowiak: nie pokazuj mi więcej strongów na korytarzu w dyskotece, bo potem mam "makro sny",)

OPIS PRACY KAMAZA:

Po kilku miesiącach ponownie na łamach "KamiX Karnera" gościmy Kamoza (Bartłomiej Bednarski ze Skierniewic). Muszę powiedzieć, ze tym razem jest o wiele lepiej, niz poprzednio. Po pierwsze, kolory zostały nałazane przy użyciu komputera, dzięki czemu są jaskrowe, równamiernie pokrywają powierzchnię rysunku i nie bledną w druku. Na plus piszę też to, iz Komaz poradził sobie ze zmorą komputerowego kolarowania, czyli białymi liniami przy kanturach, powstającymi podczas nakładania barw przy uzyciu "rózczki" (kto uzywa Corela lub PhotoShopa wie, o czym pieję). Po drugie, a nie dawniej sypała się Kamozowi kompozycja, teraz poradził sobie świetnie, umieszczając na kadrach tylko jedną postac i proste tło - większe "plany" mogłyby rozwalic pracę. Po ostatnim kadrze widać, ze chłopakowi przyda się jeszcze trochę praktyki w rysowaniu plenerów - radzę postudiować zasady perspektywy. Na i te ptaki. Wyglądają jak znaki McDonald's.

Sama postac Maria została pokazana w ciekawy sposób - zarosnięta gęba i czerwony z przepicia nachał zupełnie zaprzeczają wizji miłego hydraulika, ratującego księżniczki. Toż to stary meliniarz, który zamiast walczyc ze smakiem, walałby wypic z nim kilka butelek taniej nalewki)! Bardzo mi się ta podoba. Jeśli chodzi o stronę fabularną, to nie mam zadnych zastrzeżeń. Jest spoko. No pierwszy rzut oka "fekaliczna" wymawa kamiksu może się skojarzyć z kamiksami Cysia, ale jeśli bardziej zagłębimy się w tresc (kuna, jok to brzmi, he he), zobaczymy prawdziwie filozoficzne przesłanie,)

Ogolnie jest dobrze. Widać wprawdzie pewne braki w warsztacie, ale już można zauważyć kształtujący się styl Kamaza (o posiadanie własnego stylu to nie byle co w swiecie kamiksowym). Wydaje mi się, że za kilko lat ktoś może spakajnie rywalizowoc z resztą "polskiej sceny kamiksowej". Rzekłem. Teraz idę się upic. □ [kleju]

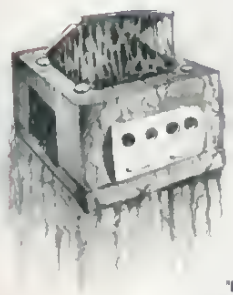


Listy - skrzynka

konsola PS2 jest niedoścignione, bo zanim wyszedł Xbox, ta hulała juz ne maksa. ", po czym mówi że "kupił Xboxa, gdyz w kweetil długoterminowej firma MICROSOFT zrobi lepszy interes niż SONY, bo Xbox2 zdeklasuje PS3, i w ogóle" A co to ma do rzeczy?! Przecież nie podpisałeś umowy z MICROSOFTem na kupno 5 konsol, tylko jednej, nie? To, ze giera taka czy taka na konsolę Xbox2 będzie najlepsza i warto ją będzie kupić, nie stawia Ciebie, jako byłego właściciela Xboxa(1) na lepszej pozycji, niz byłego właściciela PS2. Ja stosuję takie krytenum, która ocenie to, co mam kupić teraz, e nie to, co będzie na rynku za 3 lata. Bo za 3 lata nie będzie się liczyć to, na czym grałeś kiedyś (teraz), ale to, na czym będziesz faktycznie giercowal za ta 3 leta (.) Reasumując, trzeba podchodzić do problemu z punktu widzenia Gracza, a nie jakiejś tam firmy, czy jeszcze czegoś innego. Bill o Ciebie się tak nie martwi... (...) PS. To, co wyżej napisałem, nie oznacza, że nie doceniam Xboxa. To dziela (może) w obie strony (...) PS2. Sukces sprzętu nie powoduje automatycznie sukcesu jego następcy. Wiem to z własnej przesiadki z Amigi 500 ne CD32. [...]"

Jetczek, e-mail

Święte słowa. Wszyscy posiadacze Saturnów, wiemi firmie SEGA, zacieszali gumieki nieprzeciętnie na wieść o planach wydanie Katany (Dreamcast). Gdy DeCek trafił na rynek sympatycy Sonica rzucili się do sklepów, po czym dene im było bawić się z konsolą ok. 1,5 roku. Faktem jest, iz w przeciągu tych 18 miesięcy, Dream dostał masę cooltowych gier (bez dwóch zdań), nie zmienio to jednak postaci rzeczy. nie sprzęt jest najważniejszy, lecz oprogramowanie. W tym miejscu walę głęboki ukłon (niczym Omar ibn al-Chattab) w stronę pecetiarzy - darujmy sobie głupie gadanie, skupmy się na grach (jeśli już) (...) Przesiadki są ryzykowne, ale z reguły popłacają. No bo co - gdyby SEGA wrzuciła ne rynek kolejną konsolę, załóżmy że powerskiego DC2, to byś jej nie kupił? Ja bym poleciał do sklepu z wywieszonym językiem, taka jest prawda.



DOŁY

"[.] Mam konsolę od ponad 2 lat i tylko 7 gier. Robiłem spis gier, która sobie kupię. I wiesz co? Wypisałem ich ok. 30. Teraz juz wiem, za o takich rzeczach nawet pomerzyć nie mogę. Juz bardzo długo nie grałem na PS2, nawet zaczyna mi to już mijać (te całe gry itd.), ne duchu podtrzymują mnie jeszcze czasopisma. Gdyby nie to, pewnie już dawno bym przestał interesować się grami. Zawsze jest tak: przechodzi mi granie, nie interesuje się tym, zastanawiam się czy kupić nowy numer PE... "A dobra, kupię." Kiedy to już zrobię i zaczną czytać, to dostaję takiego kopa do grania, że nie mogę. Teraz to już nie wyobrażam sobie, że nie zagrałbym w nowego 'Dantego' albo TENCHU 3, nie mówiąc juz o VICE CITY. Te gry muszę mieć i zrobię wszystko, zeby tak było! (.) Mam do Was taką prośbę . Wy macie różne demka (do tastów itp.) i pewnie też w różnych systemach - czy moglibyście mi jakieś sprzedać? Dobrze zapłacę za takie rzeczy, naprawdę! Może ma ktoś z Was, albo Wasz znajomy jakieś pełne wersje gier NTSC, które mógłby opchnąć. Bardzo bym był zeszczęsony. Chodzi mi o gry i demka gier NTSC z USA (oczywiście na PS2). Jeżeli mogliby ście coś takiego mi załatwić, to walnę sobie tatuaż na plecach. "PSX Extreme". [...]"

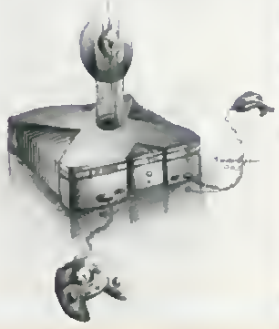
Paweł, ???

Cieszymy się, e piszę te słowa w imieniu ciela redakcyjnego PE, z tej przyczyny, ze ludziom dajemy choć trochę radości. Przecież taki jest cel naszych działań. Oczywiście, dzięki swojej pracy płacimy rachunki i mamy co do gara wrzucić, ale ze darmo nikt ne tym świecie nie pracuje (wbrew pozorom). Będziemy się zatem wciąż starać, aby co miesiąc sprawić, byś nabrał ochoty na granie (Ty i koleslе mający podobne problemy) (...) Co się tyczy drugiej części listu... czegoś Ty się nażarł? Szaleju?

KRYTYK

"[.] Witam całą zg(Red.)ekcję... niestety mam no wstępie złą wiadomość - jestem kolejnym wrednym krytykiem, których juz nieraz kopaliście takimi nagłówkami, jak np. "Baba Cyborg". Tek ele składa, że w przeciwieństwie do reszty nie będę objeżdzał Was tak, jak to zrobiły typy pokroju łzy z Łomzy, tylko napiszę coś o waszych bezmózgich Czytelnikach. O poziomie inteligencji Waszych Czytelników mogłem się nieraz przekonać czytając ich wypociny. Zacznijmy od tego, że ta zdegenerowane kreatury ciągle tylko piszą listy pochwalne do Was, których jest zdecydowanie za dużo. Jak tylko czytam każdy następny list, to na myśl mi przychodzi końcówka jednej wieczorynki, którą (mem ne myśli końcówkę) ujrzałem kiedy to po skończeniu gry w WWF SMACKDOWN!, chcąc zobeczyć co jest w TV (e w zesadzie nic ciekawego nie było w programie) usłyszałam piosenkę: "Król Maciuś ochl Król Maciuś ach!..." No i listy, które to Wasi za***ni Czytelnicy nadsyłają tak właśnie brzmią, czysta żenada, juz nawet dochodzi do przepisywania cudzych listów, byle Was tylko pochwalić. Poza tym o niczym innym się nie pisze (prócz listów pochwalnych), tylko jakieś tam dywagacje pokroju (cytuję): "Co to będzie jak Xbox pojawi się w Europie", albo tez list pt. "Kolorowe gry" (autorce tego listu pragnę przekazać, że jeśli tak lubi kolory, to jej doroszę, ze jest nikim innym, jak tylko CIEMNĄ MASĄ!!!) Ja nie tolerują szowinizmu platformowego. To również dotyczy innych ludzi, którzy są szowinistami. Panowie, którzy się wyróżnili w rubryce tzw. "Ambitnych Czytelników", prowadzoną przez kolesia - który wygląda jak degenerat - o ksywie Dziedu, ale raczej te wypowiedzi pominę milczeniem, bo i po co je komentować. Byłem także kilka razy ne waszym memym forum i czacie - wypowiedzi tych uciekinierów z wanatkowa, to był kosmiczny przejaw głupoty ludzkiej. Ludzie, forum jest właśnie po to, azeby wyrazać swoje zdania, a tutaj to trzeba mieć identyczne zdanie co ich kochani idole pokroju (ssaka nie)Naczelnego, który na Extreme Party pokazuje, za jest transwestytą, czy tez koraktor prowadzący listy będący zarazem idealną kopią największego idioty z Polsatu, czyli Kuby Wojewódzkiego, w przeciwnym razie ktoś może napsuć komuś życie. Winą tego jest to, za Wasi Czytelnicy to maniacy, którzy nie mają własnego zdania i robią to samo co zg(Red.)ziole (czyzby jakaś sekta?.), którzy wyzywają się nawzajem, czasem newet pada na Czytelników (mam tu na myśli "Debila Miesiąca") (.) Adresu nie podaję, bo nie chcę dostać zuzytego mazaka, tak jak jeden z Czytelników tego szmatławca [...]"

prof. Anation, ???



Konstruktywna krytyka ponad wszystko! Ułżyło Ci? Cieszę się niezmiernie, przy czym moje zadowolenie przemawie w imieniu kidu (jeśli nie jest to dla Ciebie zbyt trudne, wiesz, podwójne, e nawet poczwórne dno, dno absolutne). Jeśli wykrzyczałeś się i czujesz spełniony, to dobrze. Mam nadzieję, ze "bezmózdzy Czytelnicy" PE nie zostawią na Tobie suchej nitki, wszak w rzucaniu mięchem nie mają sobie równych, hłehłe!

DEZORIENTACJA?

"[...] Cześć!!! Coś mnie tknęło i postanowiłem do Ciebie napisać. Tknęło mnie dlatego, że jakoś w PSX EXTREME nie było chyba nigdy mowy o grających homoseksualistach. Nikt się chyba nie zastanawiał, jaki może być powód tego, że homoseksualiści grają. Owszem, można powiedzieć, ze z tych samych powodów co każdy inny - dla releksu, dla zapomnienia o kłopotach w domu, w szkole itp., i to oczywiście prawda. Ale wydaje mi się, ze jest więcej powodów dla których mogą oni grać i grają. (...) Dzięki temu czujemy przynależność do grupy innej niż tylko wyrzutki społeczne', e mianowicie do społeczności Graczy. Bo 'Gracz' to pojęcie uniwersalne, i to - nie da się ukryć - jest w tym wszystkim dla nas najpiękniejsze! (. .) PS. Marzy mi się potraktowanie tego listu seno, że nie wspomnę o jego wydrukowaniu na łamach pisma) Za względów oczywietych nie zostawiam namiarów na własną osobę) [...]"

Hitman, ???

Stary, pogięło Cię? Robisz z siebie błazna, wiesz? Jak tak dalej pójdzie, to zaczną do mnie pisać przedstawiciele sektora górniczego ("my - górnicy - też gramy!"), hutniczego ("my - hutnicy - taz gramy!"), a nawet weterynarze ("my - weterynarze - tez gramy!"), pracownicy "Łucznika" ("my - pracownicy 'Łucznika' - tez gramy!") oraz pielęgniarki ("my - pielęgniarki - też gramy!"). Jestes gejem? Nie zrozum mnie źle, ale g**** mnie to obchodzi. Jeśli podejdziesz do mnie na kolejnym EXTREME PARTY i wyskoczysz z tzw. "coming out" (jeśli dobrze pamiętam termin), to uścisnę Twą dłoń i chętnie rozwelę Cię w TEKKENe lub GRAN TURISMO. Jesli będziesz chciał pogadać - nie ma sprawy. Jeśli jednak poprosisz o pozowanie do wspólnego zdjęcia i zbyt mocno się przytulisz, to skuję Ci mordę, po prostu. Przestań zatem błaznować i robić z igły widły - Gracze to Gracze, nikogo nie powinna obchodzić Twoja orientacja seksualna. A jeśli ktoś jest innego zdania, to jest małym człekiem, ew. wciąż niedojrzałym emocjonelnie gnojem. Koniec, kropka! Miłość i gry wideo dla wszystkich!

PIES NA GRY

"[...] (...) W szkole nie mam problemów (średnio ok. 4,5). A jak jest z życiem prywatnym? Sam nie wiem. Z kolegami mam do czynienia tylko gdy idę do szkoły, ale i tam mam dość tych krzywych ryjów. Z dziewczynami nie mam problemów - mógłbym mieć z pięć na raz, ale nie chcę! Tłumacze to sobie tym, ze nie mam czasu. Kur..., jak to nie mam czasu, jedyne co robię to gram?! I tu jest chyba problem. Kurde, pomocy, co mam robić? Czuję, że tak długo nie pociągnę, czegoś mi brakuje, ale nie wem czego! Gdy myślę o przyszłości, to... kiedy będę miał WRC2 lub FINALa XI. Gdy o przeszłości - widzę tylko licznik z FINALi, a gdy o teraźniejszości to zarzynem ONIMUSHĘ 2! Chyba nie jest ze mną najlepiej! [..."

Xevi_DJ, ???

Ano, nie jest, bracie, nie jest! Póki co jest jednak na tyle "nie źle", ze do lekarza zasuwać nie musisz. Jeśli jednak będziesz juz uczulony na promienie słoneczne, sypiał w trakcie save'owenia, ewentualnie rozglądał się w sklepie za karmą dla zwierząt, chował pod stołem szczekając donośnie i ruszając ogonem - zgłoś się na najbliższej przychodni specjalistycznej. Dobrze Ci radzę. Ktoś musi przykrócić smycz, na której spacerujesz. Tyś jest pies na gry!

PCHLI TARG

Sprzedam gry: FINAL FANTASY X (dwie płyty, jedna bonusowa - z dodatkami) za 130 złotych (ewentualnie zamienię na w miarę nowy, dobry tytuł). Tel. 0600 268 451

Kupię oryg. gry: MORTAL K. TRILOGY na PSX. Tel. 0600 156 608. Mateusz

Kupię kieszonkę GBA, najlepiej nową, ew. używaną w dobrym stanie + gry, w rozsądnej cenie. Tylko Wrocław! Tel. 0691 695 567, Kacper

Sprzedam GBA z 2 grami, ew. zamienię na Dreamcasta lub Nokię 5510. Tel. (0-77) 467 82 57, Marek (po godz. 20.00)

Sprzedam konsolę Sega Master System 2 z 7 grami: Sonic the Hedgehog 2, Golden Axe Warrior, Prince of Persia, Wonder Boy, Wonder Boy in Monster Land, Wimbledon, Asterix. Cena do negocjacji. Tel. 0506 581 810, Rafał

Sprzedam konsolę PlayStation + pad + kierownica (pedały, skrzynia biegów) + 60 gier + 10 dem + karta pamięci 8MB + RF 1MB + Action Replay + kabel NTSC PAL + kabel LINK + grasz. Cena ze komplet 700 zł (możliwość wyłamia dowolnych komponentów). Tel. 0501 231 [illegible], Paweł

Sprzedam konsolę PlayStation + SCPH-7502 + stan idealny + 12 oryg. gier (same hity) + 13 dem + pad SONY Dual Shock + Memory Card SONY + oryginalne pełne okablowanie. Cena: 500 zł. Tel. 0691 921 288

Kupię oryginalne gry na PC: SHENMUE 1 lub 2, MSR, NBA 2K3, RE CODE: VERONICA (40 - 50 zł/szt.) Memorky do DC (cena do uzg.). Tel. 0506 480 104, Krzysiu

Sprzedam konsolę Dreamcast + VMU 200 bloków + gry. Używane zadowo przez rok, stan idealny. Cena: 350 zł. Tel. (0-32) 222 81 07, Adam

Sprzedam ark. zamienię Xboxa (pad, okablowanie, dwie gry: SEGA GT 2002 i JET SET RADIO FUTURE) na PS2. Tel. (0-44) 733 12 56, Emil

MAGICZNA DZIARA

"[...] Siedząc kiedyś w szkole, no i oczywiście nudząc się, postanowiłem wyryć na ławce piękny napis, mianowicie PSX EXTREME... (...) Minęły dwa miechy i przyszedł czas na egzaminy (chodzi o gimnazjum). Kiedy nadszedł dzień prawdy (egzaminy) - zasiedłem w ławce, którą (jak to można powiedzieć) wybrałem sam). Po chwili, spoglądając na nią zauważyłem coś niezwykłego, napis PSX EXTREME, który oczywiście sam wyryłem. Byłem baaaaardzo zaskoczony tym widokiem. Ze względu na to, ze jestem przeciętnym uczniem, myślałem, że teścik pójdzie mi kiepściutko, okazało się jednak ze napisałem go całkiem nieźle. Myślę że to chyba dzięki temu "magicznemu" napisowi.. [.]"

Mikołaj, e-mail

Wielka szkoda, iż nie uraczyłeś nas zdjęciem tejze "dziery". Ale nic straconego - obecnie, jak dedukuję, zapylasz do szkoły średniej, więc postaraj się nadrobić zaległości) O np. tak jak Chromo.

"[.] (..) Pierwszego dnia ferii stawiliśmy się na miejscu i efektem tego jest zdjęcie, które podsyłam. Swoją drogą, dość nietypowe jest to uczucie, kiedy malujesz coś po krześle i nie musisz uważać, żeby nauczyciel Cię nie zobaczył albo cyrkiel nie skrobał za głośno.. [...]"

Chromo, Nowa Ruda

Chromo, dzięki za zdjęcie. Módl się tylko, aby żaden z belfrów z uczęszczanej przez Ciebie budy nie był zeciętym Czytelnikiem PSX EXTREME, hłehłe!



Listy - skrzynka

PORNOS?

"[...] Kto wymyślił okładkę do poprzedniego EXTREME'a?! Wstydziłem się go kupić w sklepie! "Numerek very sexy" - przez ten napis kioskarka od tamtego czasu patrzy się na mnie jak na jakiegoś niewyzytego seksualnie A te gole cycki na okładce (BMX XXX)? Co to za pomos?! Ten numer gazety muszę chować przed rodzicami, bo by mi go zabrali Ale ogólnie fajne te screeny z siatkówki z dupaczkami - z DOAX [...]" SiN, Wejherowo

Panie Ruchalski (ups!) jeśli generowane komputerowo piersi to dla Pana zbyt wiele, to je nie mam pytań Pozdrowienia dla kioskarki - zapewne zapalonej członkini miejscowego kółka różańcowego Z drugiej strony, oto fragment listu niejakiego Miedziaka z Gorzowa Wlkp "(...) W ten oto sposób dorobiłem się kary, bo mój ojciec chciał przeczytać info o DINO CRISIS 3 i natknął się na komiks Kleja " Hm, ciekawe czyżby ojciec Miedziaka także "miał dość" ? Swoją drogą, ciekawe co byście powiedzieli na taką okładkę, hyhy



KAFTANIK MIESIĄCA

"[...] Uważam Was za ludzi oczytanych i profesjonalnie podchodzących do swojej pracy, a także mających pewne doświadczenia jeśli chodzi o potrzeby rynku (mam na myśli pomysł na prowadzenie i etykę pisma - PE) (...) Teraz już nie zwlekam i pytam CZY JEST MOŻLIWE ABY EKIPA ZG(RED)ÓW WYDAŁA, JAKO EKSKLUZYWNY DODATEK, SWOJĄ WŁASNĄ, Z WŁASNYM POMYSŁEM, Z POLSKIMI DIALOGAMI Z PRZYNAJMNIEJ 100 GODZINNYM OKRESEM CZASU POTRZEBNYM DO UKOŃCZENIA I MASĄ POBOCZNYCH QUESTÓW, GRĘ? Ja popieram Wasze pomysły, wszystkie wady jakie wyliczacie poszczególnym pozycjom Mając je (pomysły) na uwadze można stworzyć gierkę, która będzie potrafiła mnie przykuć do



TV, a i później po jej ukończeniu, z chęcią sięgnę po nią jeszcze raz. Ostatnio jak czytałem kącik "Listy", niemalże usłyszałem Twój krzyk "w hurcie wytłoczenie płyty DVD kosztuje 1 zł!" Zmierzam do tego, iż nie chcę gierki jak DMC czy ONIMUSHA, ale takiej właśnie jak z artykułu "Zapach 8 bitów" Kwadraciki, piksele itp Taka gra z pewnością zmieści się na zwykłym CD Pozdrawiam (na wszelki wypadek). [...]" Tempy, Wrocław

Gratuluję celnie dobranej ksywy) Nie bardziej wyszukany komentarz nie mam siły ...

DOŁY

"[...] Z góry przepraszam za furę pytań mogących sprawić kłopoty ale w moim otoczeniu nie znam nikogo, kto mógłby służyć mi radą.

1> Jak wielu Graczy w Polsce, kiedyś miałem (i mam nadal) PlayStation, a wkrótce planuję przesiąść się na PS2 Jako że posiadam wiele akcesoriów do PSX niepokoi mnie pewna kwestia czy będą one współpracować z PS2? Chodzi mi o gry z PSX zapuszczane na PS2

HiV Po pierwsze, nie musisz przepraszać My - PE - jesteśmy od odpowiadania jak [S HIV wyciąłem Ci to jakże wyszukane porównanie] Do rzeczy (...) Najpopularniejszy gadżet - Dual Shock 2 - będzie działał z grami z PSX bez zarzutów analogowe sterowanie wibracje DS2 ma tę przewagę nad DS, że dodatkowo posiada analogowe przyciski (notabene b przydatne) Niestety za czasów PSX ten standard nie istniał Memory Card dla PS2 nie rozpoznaje gier z PSX (a raczej na odwrót) Zamiast tego stany gier możesz nagrywać na standardową, PSX ową kartę pamięci po czym przegrywać na Memorkę do PS2 (w systemowym "menadżerze") - dzięki temu możesz składować niczym w magazynie masę Save ów z PSX gdyż karta pamięci do PS2 jest 8-krotnie pojemniejsza (8MB wobec 1MB) Kierownice również działają tyle że model pozbawione bajerów Dla przykładu, zabawka firmy Logitech z systemem Force Feedback nie ruszy ltd Na koniec sprawa MultiTap'ów - nie są kompatybilne ale MT PSX owy działa na PS2 z PSX owymi grami

2> Zachęcony możliwościami Dreamcasta oraz dostępnymi na tę konsolę grami - kilka miesięcy temu kupiłem sprzęt (na giełdzie) Nie mam zamiaru Was oklemywać - głównie z myślą o graniu na "kopiach bezpieczeństwa" (nie stać mnie na oryginały) Niestety piraty nie działają Czy mam obić mordę kolesiowi, który sprzedał mi wadliwą konsolę?

H Hiehie! A to dobrze! Na przyszłość zanim komuś obiesz buźkę zasięgnij rady Tak się składa że na konsolach DC które zostały wyprodukowane po październiku 2000 r nie działają piraty (tyle że panuje spore zamieszanie w temacie informacji dot. istoty problemu - niektóre źródła donoszą, iż konsole te w ogóle nie czytają piratów, inne że należy pogrzebać przy czytniku, jeszcze inne - że chodzi o BIOS) Aby sprawdzić kiedy został wyprodukowany posiadany przez Ciebie egzemplarz - sprawdź stosowną notkę informacyjną na naklejce znajdującej się na spodzie konsoli

3> Na chacie mam "sztywne łącze", więc chciałbym je wykorzystać grając na DC Tyle że nie mam pojęcia jak się za to zabrać! Co kupić kabelki, przystawki, a może udać się do siedziby TP S A i pogadać? [...]" Redo, Poznań

H Rozbawiłeś mnie Aby korzystać z zalet DC w temacie rozgrywki on-line musisz się zaopatrzyć w urządzenie zwane Broadband Adapter Nie zostało ono oficjalnie puszczone na rynek europejski a co za tym idzie - musisz je ściągnąć we własnym zakresie z USA (cena ok 120$) (zapraszam zajrzeć np pod adres http://www.sega.com/games/dreamcast/hardware.jhtml)



Spis tipsów

007 NIGHTFIRE(PS2) .. 66
3D LEMMINGS(PSX) .. 2
4D WINKS(PSX) .. 30
4X4 EVO(PS2) .. 49
A BUG S LIFE(PSX) .. 18
ABE S EXODDUS(PSX) .. 18, 19
ACE COMBAT 2(PSX) .. 6, 8
ACE COMBAT 3(PSX) .. 23
ACTUA SOCCER 2(PSX) .. 6
ACTUA SOCCER 3(PSX) .. 18
ADIDAS POWER SOCCER(PSX) .. 5
AGENT ARMSTRONG(PSX) .. 4
AGGRESSIVE INLINE(PS2) .. 60
AKUJI(PSX) .. 19
ALIEN TRILOGY(PSX) .. 2, 5
ALONE IN THE DARK THN(PSX) .. 47
ARDRETTI RACING(PSX) .. 5
ANNA KOURNIKOVA'S SCI(PSX) .. 25
APOCALYPSE(PSX) .. 18
ARMORED CORE(PSX) .. 14
ARMORED CORE 2(PS2) .. 49
ARMORED CORE MOA(PSX) .. 33
ARMY MEN AIR ATTACK(PSX) .. 31, 37
ASSAULT RIGS(PSX) .. 5
ASTERDIOS(PSX) .. 18
ATV OFFROAD FURY 2(PS2) .. 49, (2)66
AUTO DESTRUCT(PSX) .. 7
BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE(PS2) .. 54
BATMAN VENGENCE(PS2 GBA) .. 55
BATTLE ARENA TOSHINDEN(PSX) .. 3
BATTLE ARENA TOSHINDEN 2(PSX) .. 7
BATTLE ENGINE: AQUICA(PS2, XBOX) .. 67
BIO FREAKS(PSX) .. 13
BEACK DAWN(PSX) .. 3
BCACK & BRUISED(PS2) .. 67
BCADE 2(PS2) .. 66
BLAM! MACHINEHEAD(PSX) .. 2
BLASI CHAMBER(PSX) .. 3
BLAST RADIUS(PSX) .. 14
BLASTD(PSX) .. 10 14
BLAZING DRAGONS(PS2) .. 2
BLDDDLINES(PSX) .. 22
BLDDDY ROAR(PSX) .. 10 11
BLDDDY ROAR 2(PSX) .. 22
B MOVIE(PSX) .. 19
BMX XXX(PS2 XBDX, GC) .. 67
BOMBERMAN WORLD(PSX) .. 17
BUFFY THE VAMPIRE SEAYER(XBDX) .. 66
BUGS BUNNY LDST IN TIME(PSX) .. 25
BURNDUT(PS2) .. 53
BUSHIDD BCADE(PSX) .. 6
BUSHIDO BCAOE(PSX) .. 7
BUST A GRDDVE(PSX) .. 18
BUST A MOVE(PSX) .. 9
CDLIN MCRAE RALLY(PSX) .. 47
C&C RED ALERT(PSX) .. 5, 10
C&C RED ALERT RETALIATION(PSX) .. 14
CARDINAL SYN(PSX) .. 14
CASTLEVARIA(PSX) .. 7
CHDCDBD RACING(PSX) .. 22
CIRCUIT BREAKERS(PSX) .. 14
CIVILIZATION 2(PSX) .. 21
CDUN MCRAE RALLY(PSX) .. 13, 14
CDUN MCRAE RALLY 2 D(PSX) .. 35
CDLDNY WARS(PSX) .. 5
CDLDNY WARS 2(PSX) .. 25
CDLDNY WARS VENGEANCE(PSX) .. 16
COMMAND & CDNDUER(PSX) .. 2
CODL BDARDERS 2001(PSX) .. 40
CODL BDARDERS 3(PSX) .. 16, 17
CODL RDARDERS 4(PSX) .. 29
CRASH BANDICDDT 2(PSX) .. 5
CRASH BANDICDDT 3(PSX) .. 16
CRASH RASH(PSX) .. 51
CRAZY TAXI(PS2) .. 49
CRASH TEAM RACING(PSX) .. 27, 30
CRIME KILLER(PSX) .. 13
CRITICAL DEPTH(PSX) .. 8
CRDC(PSX) .. 4
CKDC 2(PSX) .. 25
CTR(PSX) .. 31
CW RED SUN(PSX) .. 35
DANCE ANO RHYTHM(PSX) .. 9
DANCE DANCE REVDLUTION(PSX) .. 26
DARK ARENA(GBA) .. 55, 57
DARK FDRCES(PSX) .. 1
DARR SUMMIT(PS2) .. 54
DARRAN: THE ANCIENTS' GATES(PS2) .. 56
DAVE MIRRA FREESTYLE BMX(PSX) .. 39, 43
DAVE MIRRA. FREESTYLE BMX 2(PS2) .. 50
DEAD DR ALIVE(PSX) .. 9, 10
DEAO TO RIGHTS(XBDX. PS2) .. 65, 66
DEATHTRAP DUNGEON(PSX) .. 9, 10, 13
DEATHTRDW(XBDX) .. 66
DESTREGA(PSX) .. 15
DESTRUCTION DERBY(PSX) .. 3
DESTRUCTION DERBY 2(PSX) .. 3
DEUS EX(PS2) .. 58
DEVIL MAY CRY(PS2) .. 50
DIABLD(PSX) .. 11
DIF HARD TRILDGY(PSX) .. 7
DIE HARD TRILDGY 2(PSX) .. 32
DISBUPTDR(PSX) .. 4
DNA(PS2) .. 58
DR MUTD(PS2) .. 66
DDDM(GBA) .. 53
DDDM 2(GBA) .. 65
DRIVER(PSX) .. 33
DROPSHIP: UNITED PEACE FORCE(PS2) .. 55
DUKE NUKEM(PSX) .. 7, 8, 38
DUKE NUKLM ADVANCE(GBA) .. 62
DUKE NUKEM LDTR(PSX) .. 38
DUKE NUKEM. TIME TO KILL(PSX) .. 16
DYNASTY WARRIORS(PSX) .. 6
DYNASTY WARRIORS 3(PS2) .. 58
EHRGEIZ(PSX) .. 18, 21
EINHANDER(PSX) .. 14
ENCCAVE(XBDX) .. 62
EVERYBDDY S GDLF(PSX) .. 11
EXCALIBUR 2555(PSX) .. 4
FADE TO BCACK(PSX) .. 2
FATAL FRAME(PS2) .. 58
FATAL FURY WILD AMBITIDN(PSX) .. 29
FEAR EFFECT(PSX) .. 32, 44 45
FIFA 98(PSX) .. 6
FIFA. RTWC 98(PSX) .. 13
FIGHTING FDRCE(PSX) .. 5
FIGHTING FDRCE 2(PSX) .. 30
FINAL DDDM(PSX) .. 2
FINAL FANTASY TACTICS(PSX) .. 8, 9
FIBAL FANTASY VII(PSX) .. 14
FDRD RACING(PSX) .. 44
FORMUCA 1 97(PSX) .. 3
FORSAKEN(PSX) .. 13, 14
FREEKSTYLE(PS2) .. 60
FRFQUENCY(PS2) .. 67
FROGGER(PSX) .. 5
FUTURE CDP L.A.P.D (PSX) .. 15, 16
GEKIDD(PSX) .. 35
GEX(PSX) .. 2
GEX 3(PSX) .. 21
GEX: ENTER THE GECKD(PSX) .. 9
GHDSI IN THE SHELL(PSX) .. 9
GHDST RECDN(PS2) .. 67
G PDLICE(PSX) .. 4, 5
G POLICE 2(PSX) .. 26
GDLDEN SUN(GBA) .. 56
GRAN TURISMD(PSX) .. 10, 13
GRAND THEFT AUTD(PSX) .. 6
GI ADVANCE 2 RALLY RACING(GBA) .. 62
GT3 A SPEC(PS2) .. 52
GTA 2(PSX) .. 27
GTA 3(PS2) .. 52
GTA. LDNDDN(PSX) .. 22
GRIND SESSIDN(PSX) .. 35
GUILTY GEAR X(PS2) .. 52
GUN METAL(XBDX) .. 62
HALF LIFE(PS2) .. 54
HARVEST MDDN BACK TD NATURE(PSX) .. 50
HAVEN CALL DF THE KING(PS2) .. 67
HERCULES(PSX) .. 4
HITMAN 2(PS2) .. 64
HDGS DF WAR(PSX) .. 32
HOT SHDTS GDLE 3(PS2) .. 57
HUNTER. THE RECKDNING(XBDX) .. 61
INCREDIBLE CRISIS(PSX) .. 49
INDEPENDENCE DAY(PSX) .. 2
JACKIE CHAN ADVENTURES(GBA) .. 56
JACKIE CHAN STUNTMASTER(PSX) .. 33 37
JAK & DEXTER(PS2) .. 55
JET MDTD 3(PSX) .. 27
JET RIDER 2(PSX) .. 7
JDHNNY BAZDDRATDNE(PSX) .. 2
JURASSIC PARK(PSX) .. 3
JURASSIC PARK BUILDIR(GBA) .. 54
KING OF FIGHTERS(PSX) .. 15
KING'S FIELD THE ANCIFNT CITY(PS2) .. 57
RISS PSYCHD CIRCUS TNC(DC) .. 47
KDNAMI CDLLECTDR'S SERIES AA(GBA) .. 58
KKND(PSX) .. 21 22
KNDCKDUT KINGS(PSX) .. 18
KNDCKDUT KINGS 2000(PSX) .. 28
LE MANS 24 HDURS(PSX) .. 31
LEGACY DF KAIN(PSX) .. 2
LEGEND DF LEGAIA(PSX) .. 22
LEGENO DF WRES1LING(PS2) .. 54
LIBERD GRANDE(PSX) .. 18
LIVE WIRE(PSX) .. 21
LMA MANAGER(PSX) .. 30
LMA MANAGER 2001(PSX) .. 45
LDADED(PSX) .. 2
LDMAX(PSX) .. 1
LONE SDLDIER(PSX) .. 2
LDST VIKINGS 2(PSX) .. 2
LUNAR(PSX) .. 23
MAD MAESTRO!(PS2) .. 57
MAGIC CARPET(PSX) .. 3
MANIC MINER(GBA) .. 64
MARCH MADNESS '99(PSX) .. 19
MAT HDFFMAN S PRD BMX(DC) .. 51
MAT NDFFMAN S PRD BMX(PS2) .. 63
MASS DESTRUCTION(PSX) .. 14
MAX PAYNE(PS2) .. 54
MAX STEEL(DC) .. 45
MDK(PSX) .. 5
MEDAL DF HDNDR(PSX) .. 29
MEDAL DF HDNDR 2(PSX) .. 40
MEDAL DF HDNDR FRDNTLINE(PS2) .. 60
MEDIEVIL(PSX) .. 17
MEDIEVIL 2(PSX) .. 33
MEGAMAN X6(PSX) .. 54
MHB(GBA) .. 54
MIB THE SERIES CRASHDOWN(PSX) .. 54
MITB ALIEN ESCAPE(PS2) .. 62
METAL GEAR SDLID(PSX) .. 15
METAL GEAR SDLID INTEGRAL(PSX) .. 25
MICRD MACHINES V3(PSX) .. 1 10 13
MIKE TYSDN HEAVYWEIGHT RDXING(PS2) 61
MINDRITY REPDRI(PS2 XBDX,GC) .. 66
MISSIDN IMPDSSIBLE(PSX) .. 28
MISTER MDSQUITD(PS2) .. 57
MDNSTER RANCHER(PSX) .. 11
MDNSTER SEED(PSX) .. 21
MK. SPECIAL FDRCES(PSX) .. 37
MK: TRILDGY(PSX) .. 7
MDRTAL KDMBAT 4(PSX) .. 13, 14
MDRTAL KDMBAT 5 DA(PS2, XBDX GC) .. 65
MDRTAL KDMBAT MYTH(PSX) .. 5, 8
MDTD RACER(PSX) .. 6
MDTDR HEAD(PSX) .. 9, 10
MR DDMINDPSX) .. 26
MTV PURE RIDE(PSX) .. 40
MA SUPERFLY(PS2) .. 61
N2D(PSX) .. 13
NAGAND WINTER DLYMPICS(PSX) .. 10
NASCAR RUMLE(PSX1 .. 32
NBA 2K1(DC) .. 44
NBA 2K2(PS2) .. 55
NBA 2K3(PS2. XBDX, GC) .. 65
NBA LIVE(PS2 XBDX GC) .. 65
NBA LIVE '99(PSX) .. 18
NBA SHDWTIME. NBA DN(PSX) .. 29
NBA STREET(PS2) .. 49
NEED FDR SPEED 2(PSX) .. 1
NEED FDR SPEED 3(PSX) .. 9
NEED FDR SPEED 4(PSX) .. 30
NEED FDR SPEED PDRSHE(PSX) .. 34
NHL '99(PSX) .. 15, 16
NIGHTMARE CREATURES(PSX) .. 5
NIGHTMAXE CREATURES 2(PSX) .. 35, 37
NINJA(PSX) .. 17
NUCLEAR STRIKE(PSX) .. 3, 4
D.D.T.(PSX) .. 18
DDDWDRLD. ARE S ODDYSEE(PSX) .. 4
DMEGA BDDST(PSX) .. 26
DNE(PSX) .. 7
DNI(PS2) .. 45
DDGA BDDGA(DC) .. 52
DVERBDARD(PSX) .. 5
PANDEMDNIUM(PSX) .. 2
PANDEMDNIUM 2(PSX) .. 4, 7
PANZER DRAGDDN DRTA(XBDX) .. 67
PIRATES TL DF BCACK RA(PS2) .. 56, 57
PITFALL 3D(PSX) .. 9, 10
PCANET DF APES(GBA) .. 55
PDCKET FIGHTER(PSX) .. 13
PDRSCHF CHALLENGE(PSX) .. 1
PDWERDAT BACING(PSX) .. 9, 10
PRISDNER DF WAR(PS2 XBDX) .. 61
PSYRADEX(PSX) .. 18
PUMA STREET SDCCER(PSX) .. 22
DUAKE 2(PSX) .. 27
DUANTUM REDSHIFT(XBDX) .. 67
RAGE RACER(PSX) .. 3
RAINBDW SIX(PSX) .. 29, 30 31
RAINBDW SIX: RDGUE SPEAR(PSX) .. 45
BALLY CRDSS(PSX) .. 7
RAMPAGE 2(PSX) .. 21
RAPID RACER(PSX1 .. 4
RASCAL(PSX) .. 9, 10
RATCNET & CCANK(PS2) .. 67
RAY STDRM(PSX) .. 8
RAYMAN REVDLUTIDN(PSX) .. 43
RC REVENGE(PS2) .. 45
READY2RUMBLE BDXING 2(PS2) .. 41
REBEL ASSAULT 2(PSX) .. 1
REBDDT(PSX1 .. 10
RED CARD 2DD3(PS2) .. 59
RED FACTIDN(PS2) .. 49, 50
REO FACTIDN 2(PS2) .. 65
BEDY 2 RUMBLE(PSX) .. 28 30
RE LDADED(PSX) .. 2
RESIDENT EVIL 2(PSX) .. 8, 13
RESIDENT EVIL 2- DUAL V(PSX) .. 17
BESIDENT EVIL D C.(PSX) .. 6
RE VDLT(PSX) .. 27
RIDGE RACER TYPE 4(PSX) .. 22
RIVAL SCNDDLS(PSX) .. 15
ROCKY(XBDX) .. 65
RDGUE TRIP(PSX) .. 15, 17
ROLLEAGE(PSX) .. 20
RDLLCAGE 2(PSX) .. 33
RDSCD MCQUEEN(PSX) .. 5
RUMBLE RACING(PS2) .. 46, 49
S C A R S (PSX) .. 16
SAN FRANCISCD RUSH(PSX) .. 10, 11
SCDDBY DDD! NDTDDF(PS2) .. 63
SEGA SDCCER SLAM(GC) .. 64
SERIDS SAM(XBDX) .. 66
SHADDW HEARTS(PS2) .. 58
SHADDW MAN 2ECDNT CDMING(PS2) .. 57
SNADDW MASTER(PSX) .. 10 11
SHAOLIN(PSX) .. 1
SHAUN PALMERS P SNDWBDARDER(GBA) .. 56
SHENMUE(DC) .. 53
SNENMUE 2(DC) .. 53
SILENT HILL(PSX) .. 22
SILENT HILL 2(PS2) .. 52
SILENT SCDPE 2(PS2) .. 52
SKULL MDNKEYS(PSX) .. 8, 10 11
SLED STDRM(PS2) .. 57
SMALL SDLDIERS(PSX) .. 16
SMUGGLER S RUN(PS2) .. 41
SDUL REAVER(PSX1 .. 27
SDVIET STRIKE(PSX) .. 1
SPACE CHANEL 5 PARTY 2(PS2, DC) .. 59
SPAIDER MAN(PS2) .. 58
SPEC DPS (DVERI ASSAULT(PSX) .. 49
SPIDER(PSX) .. 3
SPYRD 2(PSX) .. 31
SPYRD SEASDN DF ICE(GBA) .. 54
SPYRD THE DRAGDN(PSX) .. 14 22
SPYRD YEAR DF THE DRADDN(PSX) .. 57
SSX(PS2) .. 41
SSX TRICKY(PS2) .. 53
STAR GEADIATDR(PSX) .. 3
STAR TREK INVASIDN(PSX) .. 40
ST VDYAGER ELITE FDRCE(PS2) .. 55
SW BDUNTY HUNTER(PS2) .. 66
SW DEMDLITIDN(PSX) .. 41
SW SK 2 JEDI DUTCAST(XBDX) .. 66
SW JEDI POWER BATTLES(GBA) .. 57
SW JEDI STARFIGNTER(PS2) .. 57
STAR WARS MDTK(PSX) .. 6, 7, 10
SW STARFIGHTER(PS2) .. 44
SW SUPER BDMBAD RACING(PS2) .. 47 49
SW THE CLDNE WARS(PS2) .. 66
SWE1 THE PHANTDM MENACE(PSX1 .. 25
STAR X(GBA) .. 59
STATE DF EMERGENCY(PS2) .. 56
STREET FIGHTER 2 TURBO REVIVAL(GBA) .. 53
STREET FIGHTER ALPHA 3(PSX) .. 18
STREET FIGHNTER CDLLECTIDN(PSX1 .. 6
STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA(PSX) .. 8
STREET HDDPS(PS2) .. 62
STREET SRBER, 2(PSX) .. 26, (2)37
STUNTMAN(PS2) .. 61
SUPER MARIO ADVANCE 3 YI(GBA) .. 66
SUPER MDNKEY BALL JR (GBA) .. 66
SUPERCRDSS 2DD0(PSX) .. 30, 32
SYDNEY 2000(PSX) .. 40
SYNDICATE WARS(PSX) .. 5
SYPHDN FILTER(PSX) .. 30
SYPHDN FILTER 2(PSX) .. 32
SYPHDN FILTER 3(PSX) .. 53
T'AI FU(PSX) .. 18
TARZAN(PS2) .. 25
TERAEN 3(PSX) .. 9, 10, 11, 16
TEMPEST(PSX) .. 10
TENCHU(PSX) .. 9, 15
TENRA(PSX1 .. 5
TEST DRIVE 4(PSX) .. 5, 6, 11
TEST DRIVE 5(PSX) .. 15, 16
TEST DRIVE 6(PSX) .. 29
TEST DRIVE. LE MANS(DC) .. 45
TEST DRIVE DFF RDAD(PSX) .. 1
TEST DRIVE DFF RDAD 2(PSX) .. 17
TEST DRIVE DFF RDAD WIDE DPEN(PS2) 50
TETRIS WDRLDS(GBA) .. 54
THE CROW(PSX) .. 1
THE ELDER SCRDLLS 3: MORROWINDX(BDX) 61
THE GETAWAY(PS2) .. 66
THE GRINCH(PSX1 .. 44
TLDTR THE TWD TDWERS(PS2) .. 65
THE MARK DF KRI(PS2) .. 62
THE SCDRPIDN KING(GBA) .. 60, 61
THE SIMPSDN WRESTLING(PSX) .. 46
THE SIMS(PS2) .. 67
THE SMURFS(PSX) .. 31
THE THING(PS2) .. 64
THEME HDSPITAL(PSX) .. 9 10
THEME PARK(PSX) .. 15
THIS IS FDDTBALL(PSX) .. 30 46
THRASHER SAD(PSX) .. 29
THUNDERHAWK 2(PSX) .. 2
TIGER WDDDS '99(PSX) .. 19
TIME CDMMANDD(PSX) .. 3
TDCA(PSX) .. 5, 6
TDCA 2(PSX1 .. 17, 18
TDCA RACE DRIVER(PS2) .. 63
TDGE MAX 2(PSX) .. 17
TDM & JERRY WAR DF THE WHISKERS(PS2) 67
TDMB RAIDER(PSX) .. 1 19 47
TDMB RAIDER CHRDNICLES(PSX) .. 49
TDMB RAIDER 2 TDDX(PSX) .. 5 47
TDMB RAIDER 3 ADLC(PSX) .. 16, 47
TDMB RAIDER 4(PS2) .. 29
TDMBI(PSX) .. 14
TDMMI MAKINEN RALLY(PSX) .. 13
TDMORROW NEVER DIES(PSX) .. 28
TDNY HAWK S SKATEBARDING(PSX) .. 30
TDNY NAWK S PRD SKATER 2(PSX1 .. 39 47
TDNY NAWK S PRD SKATER 3(PS2) .. 53
TDNY NAWK'S PRO SKATER 4(PS2, XBDX, GC) 65
TDTAL NBA 98(PSX) .. 11
TDTAL NBA 97(PSX) .. 1
TRANSWDRLD SURF(PS2) .. 59
TRAP GUNNER(PSX) .. 15
TREASURES DF THE DEEP(PSX) .. 6
TWISTED METAL 3(PSX) .. 17
TWISTED METAL 4(PSX) .. 28
TWISTED METAL BCACK(PS2) .. 50
UNHDLY WAR(PSX) .. 15
UNREAL TDURNAMENT(PS2) .. 41, 45
UPRISING X(PSX) .. 18
VARDAL HEARTS 2(PSX) .. 31
VANISHING PDINT(PS2) .. 44
VIGICANTE 8(PSX) .. 11
VULGANTE B 2ND DFFENSE(PSX) .. 30
V-RALLY(PSX) .. 3
V-RALLY 2(PSX) .. 25
WAR GAMES DEFCDN 1(PSX) .. 14
WARCRAFT 2(PSX) .. 4
WARGAMES DEFCDN 1(PSX) .. 13
WARPATH JURASSIC PARK(PSX) .. 29
WARZDNE 2100(PSX) .. 25
WAY DF THE SAMURAI(PS2) .. 60
WCW THUNDER(PSX) .. 19
WIN BACK: CDVERT DPERATIDN(PS2) .. 45
WILD 9(PSX) .. 18
WILD AAMS(PSX) .. 19
WIP3DUT(PSX) .. 26, 47
WIPEDUT 2097(PSX) .. 4, 8, 19, 47
WIPEDUT FUSIDN(PS2) .. 55
WDLFENSTEIN 3D(GBA) .. 58
WDRLD S SCARIEST PDLICE CHASES(PSX) 47
WKC. WDRLD RALLY CHAMPIDNSHIP(PS2) .. 54
WRECKIN CREW(PSX) .. 14
WU TANG SNADLIN STYLE(PSX) .. 28
WWF: ATTITUDE(PSX) .. 23 25
WWF RAV(XBDX) .. 63
WWF WARZDNE(PSX) .. 14, 22
XENA(PSX) .. 27
XENDGEARS(PSX) .. 23
XEVIDUS 3D/G(PSX) .. 8
X-MEN(PSX) .. 32
X-MEN MUTANT ACADEMY 2(PSX) .. 51
X MEN VS STREET FIGHTER(PSX) .. 11, 13
XGAMES SKATEBDARDING(PS2) .. 50
ZDNE DF THE ENDERS(PS2) .. 46

Spis opisów

007 TDMDRRDW NEVER DIES .. 29
A BUG'S LIFE .. 17
ABE'S EXDDDUS .. 19 20
ACDNCAGUA .. 35/36
AGGRESSIVE INLINE .. 61 62
AKUJI THE HEARTLESS .. 19
ALIEN RESURRECTION .. 40
ALLIED GENERAL .. 5
ALDNE IN THE DARK TNN .. 47
ALUNDRA 2 .. 33
AMERZDNE .. 30
ARMY MEN 3D .. 21
ATCANTIS .. 18
ASTERIX .. 21
BID FREAKS .. 13
BDHAZARD GUN SURVIVDR .. 31
BLDDD DMEN 2 TLDKS .. 58
BLDDDY RDAR .. 8
BLDDDY RDAR 2 .. 19 22
BRAVE FENCER M .. 18, 19
BREATH DF FIRE 3 .. 13, 14
BREATH DF FIRE 4 .. 43
BRIGANDINE .. 19
BUGS BUNNY & TAZ .. 42
BUGS BUNNY LDST IN TIME .. 23/24, 25
BUST A MDVE 2 DNM .. 21
C-12 .. 46
CHASE THE EXPRESS .. 31
CHDCDBD RACING .. 22
CHRDND CRDSS .. 38, 39
CIVILIZATION 2 .. 19, 20
CDLIN MCRAE RALLY .. PDRADNIK 98
CDLDNY WARS 2 .. 17
CDLDNY WARS 3 .. 33
CDMMARDDS 2 .. PDRADNIK 02
CDNSTRUCTDR .. 16
CDDLIDARDERS 3 .. 17
CRASH BANDICDDT 3 .. 16
CRASH TEAM RACING .. 28
CRUSADERS DF M&M .. 32
DANCE! DANCE! DANCE! .. 18
DARK CLDUD .. 54
DARKSTONE .. 64
DAVE MIRRA BMX .. 38
DEAD IN THE WATER .. 18
DELTA FDRCE. URBAR WARFARE .. 64
DESTREGA .. 16
DEVIL DICE .. 18
DEVIL MAY CRY .. ST
DIABLD .. 10
DIND CRISIS .. 25
DIND CRISIS 2 .. 39
DISCWDRLD NDIR .. 34
DRAKAN THE ANCIENTS' GATES .. 60
DRACUEA RESURRECTION .. 35/36
DRIVER .. 23/24
DRIVER 2 .. 40
DRDPSHIP UNITED PEACE FDRCE .. 56
DUKE NUKEM TTK .. 16
DUNE 2000 .. 29
EAGLE ONE HARRIER ATTACK .. 31
EHRGEIZ .. 18 19
ELDER SCRDLL 3 MDRRDWINDPDRADNIK D2
ESCAPE FRDM MI .. 49
EVIL DEAD .. 42
FATAL FRAME .. 58
FEAR EFFECT .. 32
FEAR EFFECT RETRD HELIX .. 44
FIGHTING FDRCE 2 .. 30
FINAL FANTASY CHRDNICLES .. 48 49
FINAL FANTASY TACTICS .. 30
FINAL FANTASY VI .. 30
FINAL FANTASY VII .. 7
FINAL FANTASY VIII .. 26 27
FINAL FANTASY IX .. 41, 42
FINAL FANTASY X .. PDRADNIK DT
FLDIGAN BRDS .. 50
FDDTBALL MANAGER 2001 .. 40
FRDNT MISSIDN 3 .. 30 34
GEX 3 DEG .. 27, 22
G-PDLICE 2 .. 26
GRAN STREAM SAGA .. PDRADNIK 98
GRAN TURISMD .. 10 16, PDRADNIK 98
GRAN TURISMD 2 .. 30
GRAN TURISMD 3 .. 49-51
GRANDIA .. 28
GRANDIA XTREME .. PDRADNIR D2
GTA LDNDDN .. 22
GTA. VICE CITY .. 65, PDRADNIK 02
GTA 3 .. 53
GUARDIAN'S CRUSADF .. 21, 22
HALF LIFE .. ST, 53
HARVFST MDDN .. 64
HEADHUNTER .. 53 58
HEART DF DARKNESS .. 13
HERDY GERDY .. 57 58
HITMAN 2 SILENT ASSASSIN .. 64
ICD .. 51
IN CDLD BLDDD .. 37
ISS PRO 98 .. 16
ISS PRO EVDLUTIDN .. 32
ISS PRO EVDLUTIDN 2 .. 46
JACKIE CHAN STUNTMASTER .. 34
JAK & DEXTER: THE PRECURSDR LEGACY .. 55
JB: THE WDRLD IS NDT ENDUGH .. 41
KKND .. 22
KLAYMAN .. 16
KLDNDA 2 .. 50
KNDCKDUT KINGS .. 17
KDUDELKA .. 37
LEGACY DF RAIN .. 3 4
LEGACY DF KAIN: SDUL REAVER .. 25
LEGACY DF KAIN: SDUL REAVER 2 .. 55
LEGEND DF LEGAIA .. 21
LEGEND DF MANA .. 35/36 37
LIBEADGRANDE .. 17
LMA MANAGER .. 28
LMA MANAGER 2001 .. 47
MAT HDFFMAN S BMA .. 47
MEDAL DF HDNDR .. 30
MEDAL DF HDNDR: FRDNTLINE .. 60
MEDIEVIL .. 16
MEDIEVIL 2 .. 33
METAL GEAR SDLID .. 14-16
METAL GEAR SDLID 2 SDL .. 56
MISSIDN IMPDSSIBLE .. 28
MDRTAL KDMBAT 4 .. 17/12, 13
MDRTAL KDMBAT S DA .. PDBADNIK 02
MDRTAL KDMBAT TRILDGY .. 7
MUSIC 2000 .. 29
MDNSTER RANCHER .. PDRADNIK 98
NBA LIVE 99 .. 18
NFED FDR SPEED 4 .. 20 21
NIGHTMARE CREATURES 2 .. 35/36
O.D.T .. 16
DNIMUSHA 2 SAMURAI'S DESTINY .. 63
PLAYER MANAGER 99 .. 23-24
PARASITE EVE .. 14
PARASITE EVE 2 .. 30
PLANET DF THE APES .. 61 62
PDPULDUS 3 .. 30
PREMIER MENAGER 99 .. 20
PRISDNER DF WAR .. 62
PRD EVDLUTIDN SDCCER .. PDRADNIK D2
RAILRDAD TYCDDN 2 .. 33
RATCHET & CLANK .. PDRADNIR D2
RAYMAN 2 .. 39
RED ALERT .. 8
RED ALERT RETALIATION .. 15
RESIDENT EVIL .. 1
BESIDENT EVIL 2 .. 7, PDRADNIK 98
RESIDENT EVIL 3 .. 27, 31
RIDGE RACER TYPE 4 .. 17
RIVAL SCHDDLS .. 14
RDGUE SPEAR .. 46
RDGUE TRIP .. 16
RDLLCAGE .. 20
SAGA FRDNTIER 2 .. 29, 30
SHAOLIN .. 31
SHADDW DF MEMDRIES .. 46
SHADDWMAN .. 26
SHADDW MAN 2ECDNT CDMING .. 57
SHEEP DDG 'N WDLF .. ST
SHENMUE 2 .. 54
SILENT HILL .. 19, 20
SILENT HILL 2 .. 54
SDUL DF SAMURAI .. 23/24
SPEC DPS .. 31
SPEEDBALL 2100 .. 40
SPLINTER CELL .. PDRADNIK D2
SPYRD THE DRAGDN .. 16
SPYRD 2 .. 29
STAR DCEAN .. 23/24 25
STREET FIGHTER .. 6
STREET FIGHTIEA EX2+ .. 30
STREET FIGHTER ZERD 3 .. 18, 19
STREET SKBER 2 .. 34
SUIKDDEN .. 1, 2
SUIKDDEN 2 .. 28
STAR FDX ADVENTURES .. PDRADNIK 02
SW E1: PHANTDM MEAACE .. 25
SYPHDN FILTER .. 20, 21
SYPHDN FILTER 2 .. 32
SYPHDN FILTER 3 .. 52
TALES DF DESTINY 2 .. 58
TECHNDMAGE .. 49
TENCHU .. 16
TENCHU 2 .. 38
THE GETAWAY .. 67, PDRADNIK D2
THE INING .. 63
THEME PARK WDRLD .. 34
THRILL KILL .. 15
TERREN 3 .. 9-15
TERREN 4 .. PDRADNIK D1
TEKKEN TAG TURNAMENT .. 44-46 48-51, 54
THRILL KILL .. 15
TDCA 2 .. 17
TDMB RAIDER 2 .. 4-6
TDMB RAIDER 3 .. 16-18
TDMB RAIDER 4 .. 29
TDMB RAIDER CHRDNICLES .. 40, 41
TDMBI 2 .. 31
TDNY HAWK 3 .. 53
TDNY HAWK S SKATEBDARDING .. 27, 29
TDNY HAWK'S SKATEBDARDING 2 .. 30
TDNY HAWK'S PRD SKATER 4 .. 65, 66
TDY STDRY 2 .. 30
TRANSPDRT TYCDDN .. 4
TRASHER .. 30
TWISTED METAL 3 .. 17
UM JAMMER LAMMY .. 22
UNHDLY WAR .. 17
UNREAL TDURNAMENT .. 45
URBAN CHAOS .. 32
VAGRANT STDRY .. 34 35/36
VALKYRIE PRDFILE .. 39
VANDAL HEARTS .. 2, 3
VANDAL HEARTS 2 .. 29, 30
VIGICANTE 8 .. 30
VIRTUA FIGHTER 4 .. PDRADNIK D1
V RALLY 2 .. 25
WARCRAFT 2 .. 3
WARHAMMER .. 2
WARZDNE 2100 .. 23/24, 25
WAY DF THE SAMURAI .. 61
WILD ARMS .. 9
WILD AAMS 2 .. 34, 35/36
WDRLD SCARIES PDLICE CHASES .. 47
WWF SMACRDDWN .. 32, 33
WWF WARZDNE .. 15-17
XENDGEARS .. 17-20
X-FILES .. 27

- RYCESZ DZIODAY -



Pila